GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.198
2007年03期
定价9.80元

赠DVD

80分钟高清断影像满载！

2006年重大事件彻底总结！
电击视频带你回味过去一年的精彩时刻

2007年焦点游戏完全预览！
新一年期待热作影象提前解禁养眼放映

PG帮入侵！
《掌机迷》编辑PSP/NDS大演武
年末最新掌机热门大作完全收录
PSP运行PS游戏制作过程现场实拍操练

龙如2 精彩剧情特像 第二回

光明之风 游戏大特辑
PS3五大热作强势大赏析：装甲核心4/战鹰
摩托风暴/GT赛车HD/魔导骑兵

赠 光明之风 魅力海报

电软视点
行货Xbox360究竟何时到来？

完全报道
高达无双
FFCC命运之轮
FFT狮子战争

特别策划
电软2006游戏颁奖礼！

超猛攻略
DQ怪兽篇Joker
圣剑传说4
失落的星球/世界传说 光明神话

## 2007大预言 游戏业的新格局

真·风神制作

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

# 次世代大战究竟鹿死谁手 看各路名人亲自指点江山

# 大预言！07游戏业

## 希望能在接下来新的一年中给fans带来“真好”的感觉



**细谷 惠**
**Megumi Hosoya**

Sony Computer Entertainment 宣传企划部部长，担当SCE软硬件的发售宣传工作。最近因为忙于宣传PS3，导致体重下降了大约1台PS3的分量（笑）。对于她来说，2007年是怎么样的一年呢？

**——2006年是PS问世12周年，同时也是PS3发售的一年。**

**细谷■**真是令人激动的1年啊。说起来，这一年让人觉得挺有沧桑感的（笑）。PS3是我们会社名字“Computer”与“Entertainment”的融合，也就将这个时代最新技术与环境的全面组合。总的来说，就是“PlayStation应该做到的样子”。因为这一机器的机能是以前没有先例的，所以我们在发售之前的宣传工作实在是很辛苦。

**——发售之前的准备工作是什么样的呢？**

**细谷■**与以前几次硬件发售启动工作相比，由于PS3的机能比以前有了很大的进化，所以我们在各个方面的准备工作也比以前更多。因为在1994年发售PS的时候，我们还是一个挑战者，没有什么压力，一切都是零起点。而现在已经过了12年，当时玩PS的小学生，到现在也都是步入社会的成年人了。“如果他们现在依然是PS的爱好者，那当然是最好不过的事了。”我们带着这样的念头，产生了一种必胜的使命感。

**——PS3发售当天场面十分热闹，居然引发了骚动。**

**细谷■**由于我们准备的数量仍然不足，所以没有满足所有人的需求，真是十分抱歉的事情。在以前，还没有哪种新品一上市就遭遇到这样的情况，当初PS3发售的时候，也没有想象到会发生这样的事情。我回想起PS发售的时候，在发售日当天，摄影师来到秋叶原店里的时候，发现现场一个人也没有。正在大家疑惑的时候，才发现地下停车场里已经有1000多人在等待了。真是令人欣慰的事情啊。

**——PSP的情况，今后将会如何呢？**

**细谷■**关于PSP，在2006年春，我们的发售宣传口号是“游戏在改变”。包括麦克风、摄像头、GPS导航器等周边的加入，PSP给我们带来的乐趣究竟如何呢？我认为是很不错的，尤其是GPS，由于厂家们不断推出带有新功能的周边产品，PSP的功能不断提升，除了原来的游戏机能之外，PSP带有新的商品性，这一年来我们确认了这一点。2007年，PSP与PS3的连动关系将得到强化，而我们今年年底PSP的广告词则是“这就是游戏”。今后，我们仍将致力于在PSP上开发优质游戏的工作。

**——2007年将是怎样的一年呢？**

**细谷■**PS诞生到现在已经经历了10多年，两代主机。今后我们将用下一个10年来进行PS3及以后机种的开发，这将充满刺激。随着今后HD电视的普及，人们对原先电视游戏的印象，在这10年中也将改变。不管怎么说，我们希望能够在今后1年中，让大家找到“做一个PlayStation的fan真是很好”的感觉。

## 厉兵秣马整盔束甲枕戈待旦 2007是我们大展拳脚的一年



**丰田 宪**
**Ken Toyota**

任天堂株式会社广告室室长。在去年的DS大热销时带领所有广告促销人员辛苦奋战，度过了充实的一年。DS的销量成为掌机在这个时代的奇迹。在他看来，“在事业的上升期加倍努力工作是一种幸运的事情”。

**——在2006年，Wii终于登场了。在主机发售的时候，您有什么感触呢？**

**丰田■**多亏了玩家们的热情支持，在北美，DS发售8天就销售了60万台，而日本在发售当日就准备了40万台主机并且很快售罄。欧洲方面虽然没有公布发售台数，但是销售情况很可观，这是一个不错的开始。Wii作为游戏机，刚一发售就达到了百万的销量，之后、如何继续维持这一态势，是一个值得思考的问题。但是现在一切都不能说清楚，所以只能凭借感觉来猜测了。Wii发售之后，对比其他的机种，有的人认为“这和DS的状况不是一样吗”，实际上，无论Wii或者DS的销售都是很顺利的。

**——DS主机在海外的反应怎么样呢？**

**丰田■**在北美，感恩节期间大约卖出了40万台DS，欧洲12月第一周的DS销量就有40万。现在看来DS在海外的销售势头刚刚兴起。

**——在日本，DS Lite带来的冲击居然形成了一种社会现象。**

**丰田■**出现这种情况，其中一个重要原因是游戏软件的多样化与简约化。这2年来，DS的百万级大作一共出现了16部，这种情况在以前是没有的。这一年来，平时人们购买DS的一个重要原因是“为了自我娱乐”，在圣诞节期间DS能够热销，因为许多家长要“给孩子买礼物”，另外“朋友之间互相赠送”也是一个原因。不过不管怎么说，消费者对于游戏越来越关心，所以买机器当礼物的人就多了。这应该被看作是社会的一大变化。




**——所以DS取得了巨大成功，那么明年的Wii也将顺着这个势头而普及吗？**

**丰田■**DS和Wii的差别是比较多的。DS的玩家经常聚在一起游戏，因为这台主机方便大家一起玩。而Wii更注重游戏操作的乐趣性，Wii的普及不只体现在游戏机的销售数量，因为有更多的人将一起游戏，一台机器就可以带动许多人来玩。而主机在销售的时候可以带动软件的销售，一般人买主机的同时必然会买一两部软件，随着软件的丰富，Wii的游戏开发将进入多样化的时期。到了明年，我们将尽力使更多的家庭中拥有Wii这台主机。

# 的新格局!!

"一年之计在于春"，在这个万物伊始的时刻，虽然春天还没有到来，但是人们对于将来的企望与期待，却让这个即将结束的寒冬变得如同早春一般，有了一丝暖意。万事如此，游戏界自然也不例外。对于这已然开始的2007年，那些为我们熟悉或不熟悉的人们，在想些什么呢？

■责编/三向书屋

## 由于主机有价值而流传更广 今后将继续致力于市场推进



**泉水 敬**
Takashi Sensui

日本微软株式会社XBOX事业本部长。自4月份就任以来，一直从事XBOX360在日本的宣传普及工作。对于他来说，这一年显得波澜不惊，他的目标始终是将XBOX360在日本的事业做得更好。

**——自从4月担任本部长以来，您有什么样的感想呢?**

泉水■一言以蔽之，就是"感觉还不错"。现在年末商战的统计数字还没有出来，作为推广人员的我们来说，今年年底的情况还算是可以的。

**——确实是这样，年末年初的总括工作很多，工作量很大啊。**



泉水■如果过于墨守成规的话，恐怕会让大家发怒的（笑）。今年的年度总结，取得的成绩包括XBOX的销售、我们在这一年推广新产品的成就，以及第三方的人士对我们的支持，我们对他们表示感谢。Microsoft Game Studio 开发的《蓝龙》得到了多方支持，我们对于有关的人士表示衷心地感谢。

**——反过来说，XBOX360在欧美地区卖得火热，但是国内却还是苦战的状态……**

泉水■确实，贩卖情况在国内看来还有一定差距，但是作为商品，日本的XBOX360绝对不比欧美的要差。在价格方面我们也进行了战略调整，但是反过来说，欧美那边的玩们对XBOX360在日本的处境恐怕也很难理解（笑）。但是，只要将商品的真正价值展示给大家看，会有更多的人认同的。我们在这里仍然是一个"挑战者"，根据人们先入为主的观念，我们必须满足大家的更多要求，才能积累下好的印象。另外，我们最主要的特征还是"在线服务"这方面，不过如果只在这方面做文章，还是不会有太多人关注的。所以我们主要还是针对玩家，对XBOX Live的使用进行修改和优化。最后让大家产生这样一种感觉："哟，连这样都做得到！"这样是不错的。我们在北美的服务已经趋于成熟，玩家们可以在网上下载试玩版的游戏和游戏宣传片。我们希望在日本也推广这样的宣传工作。



**——2007年对你们来说是怎样的一年呢?**

泉水■我认为，整个业界都将今年作为"向游戏本身回归"的一年。任天堂方面已经采取了积极行动，我们也为玩家们准备了不同的游戏，新的题目都在开发中。就在这个即将过去的冬天，我们将把游戏平台进一步推广，做到"回归游戏"。另外到2007年，Windows Vista也将在日本发售，我们预先设想的包括XBOX360以及其他设备的Live Anywhere的构想，现在也在逐步实现中。所以今后XBOX360将在一个更广阔的舞台上施展自己的风采。

## PS3还需要一段时间才能适应 现在将全力从事多平台的开发



**野村 哲也**
Tetsuya Nomura

株式会社Square-Enix游戏制作人、著名角色设计师。目前他从事的主要还是"角色设计"的工作。在他看来，作为游戏的导演以及制作人，还要在游戏制作中亲自披挂上阵，"这一切不管怎么样都好"。

**——2006年对您来说是怎么样的一年呢?**

野村■以前我说过，去年确实是"非常投入的一年"。这倒是一直在预料之中的事情。这一年里又发表了几部游戏，而我亲自担当人设的FF7DC和手机游戏，现在也都在发售和运营中。

**——作为《FF Versus XIII》的导演，现在您对于PS3有什么见解呢?**



野村■在硬件机能方面，PS3已经很优秀了。但是主机销量影响到游戏的销量，所以有时候还真是没有办法。即使是从电器这个角度来看，主机的性能都是很先进的。如果能够熟练地开发的话，我们也希望能够尽早制作出游戏来。但是现在在PS3的研究开发工作毕竟处于初期阶段，要想彻底体现机能的话，还需要相当长时间的研究之后才能实现。



**——野村先生也从事DS与移动电话游戏的开发吗?**

野村■由于这三种硬件的规格和机能完全不同，所以开发起来也不一样。我觉得手机游戏还有很大的进化空间。这种在线游戏可以使很多人很简单地玩起来，如果通信速度和收费标准再合理一些的话，估计在不久的将来，手机游戏就会远远地超越现在的水平。而现在的游戏机通过手机接上无线网络，就可以更方便地实现上网。

**——关于国民级游戏（DQ?）现在转移到DS上开发，对于这件事情您是怎么看的呢?**

野村■DS当然有DS的好处了。不过有剧情的游戏要是想体现出那种戏剧的临场感，最终还是应该在机能最高的硬件上开发才好啊。在我的印象里，DS更适合一些休闲的游戏，与其他硬件不同，DS和Wii的本体就具有很高的可玩性。它们之间也有很像的地方。现在来说，因为DS占据着硬件市场第一的位置，而电视游戏主机的情况则不同，最后掌机和电视游戏机还是会走上两极分化的道路。




**——2007年对您来说是怎样的一年呢?**

野村■2007年我们要推出的游戏有很多，玩家们的游戏机会也有很多。希望大家在玩这些游戏的时候，能够体会到游戏的乐趣。

# FF12之后的新课题研究是2006年最主要的任务



## 河津 秋敏 Akitoshi Kawazu

从原Square时代开始从事游戏制作，设计第一代FF的战斗系统。代表作除FF外还有SAGA系列。他的作风就是挑战一些没有前例的游戏的制作。

**——FF12的发售总算是告一段落了。2006年究竟是怎样的一年呢？**



**河津■**今年从最初到最后都是围绕着FF12过来的。2007年早些时候还要发售FF12的欧版，虽然游戏开发早就完成了，但是销售方面的工作却持续了整整一年。

**——玩家们对FF12的反应究竟如何呢？**

**河津■**各种各样的反应都有。有的玩家认为甚至应该做成FPS一样的游戏（FF7DC？），对于Gambit的设定也有不同意见。总之是各有各的说法。玩过游戏的人一般都觉得这个游戏做得很新奇，"是第一次玩这样的游戏"，而最后大部分玩家都觉得游戏的内容比较有趣，所以总的来说还是好的。

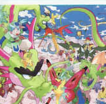
**——Square Enix全体成员对于2006年的回顾，有一个什么样的意见呢？**

**河津■**在FF12之后，依旧有许多游戏要做。Square与Enix合并之后，许多以前的名作开始复活，而且很多作品在DS上展开制作，可以说这是两社合并的成果。

**——今年是DS作为社会现象狂热的一年。关于这一趋势，您是怎么思考的呢？**

**河津■**不只是贩卖店，业界全体都认为这是件好事情。FF3的DS版销量也超过了百万，玩FF3的人中，相比有不少都是因为《脑锻炼》这样的游戏才买的DS。也就是说，由于玩家的层面比过去更广，各厂商的消费者比过去增多，所以DS的热销是受到我们欢迎的。FF3的销售，是因为"喜欢游戏的人"会买DS主机，之后就会买更多相应的软件。我认为这是很好的状况。2006年，业界所有人的讨论话题都是DS和新的主机。各个游戏制造商都希望做出重量级的作品。总的来说，这是充满了希望的一年。到2007年，我们还有更多的计划在酝酿中。现在已经定型的有《伊巴里斯联盟》和FFCC的新作，其他多数的游戏还没有确定下来。前几天我们宣布制作DQ9，到明年还有许多准备工作要做。请大家继续期待。





# 开发工作在各机种上顺利进行 最重要的是游戏最基本的乐趣



## 稻船 敬二 Keiji Inafune

CAPCOM游戏开发总括。在私下生活中，经常与自己上小学的儿子一起玩DS上的《新超级马里奥兄弟》，展现出作为父亲温和慈祥的一面。

**——2006年对您来说究竟如何呢？**

**稻船■**无论对于CAPCOM还是对于业界来说，都是艰难的一年。究竟应该侧重于哪个硬件平台，是游戏制作者必须决定的事情。本来根据业界的常识，人们应该更多关注电视游戏机的，但是这种想法在当今的游戏界显得迷茫不定。实际上，电视游戏机和掌上游戏机毕竟都是游戏机嘛。我们一直这么想，所以这一年来，始终是在两方面都下一点工夫，没有侧重。最后，玩家们究竟要的是什么，根据现在的情况，我们可以找到答案了。与"绚丽的游戏"、"内涵深刻的游戏"这些意见相比，还是"有趣的游戏"最为重要。其实游戏本来就应该做得有意思才对呀。因为游戏也是交流，是传媒。各种各样的人为游戏带来各种各样的话题，这样说来，人手一机的掌上游戏显得更加突出一些。





**——能够预测一下DS今后的走势吗？**

**稻船■**说实话，我没有预料到DS能够发展得如此之快。在任天堂宣布DS是"为没玩过游戏的人"而制作的时候，我们在想，究竟什么样的玩家才是DS的最好受众呢，当时心里还是很不安的。实际上，CAPCOM在DS上还是制作了《逆转裁判》、《洛克人》等诸多游戏，既然已经公布了许多DS的游戏，不好好制作的话是说不过去的。

**——真是难以预料的一年啊。**

**稻船■**是的。这一年来日本的游戏销量真是很难预测的。在次世代主机发售之后，我们考虑的不仅是日本这边的销售情况如何，还要考虑到整个世界的态势。由于大家的关注，《勇闯尸城》在海外造成了很大影响，这确实证明了今年的情况。

**——2007年会是怎样的一年呢？**



**稻船■**次世代主机已经全部登场，今年将是各方较量的一年。CAPCOM要做的，不只是在现有主机上制作游戏，还要"将游戏中有意思的部分全部做出来"，制作游戏本身对于我们来说，就如同一款游戏一般，具有很强的乐趣和挑战性。在2007年，我们还有许多事情要做。

# 继续从事各种游戏研究开发 DOA系列不会在4代终结



## 板垣 伴信 Tomonobu Itakagi

TECMO株式会社常务执行役员，Team Ninja总负责人。手下的两系列《死或生》与《忍者外传》都是重量级的游戏。最近经常玩Wii Sports。

**——请谈一谈对2006年的感想。**



**板垣■**今年公布的新游戏一共有2作，另外还有许多其他的游戏要制作。这一年来真是很忙，几乎无暇做其他的事情……在这一点，业界本身给我们的机会很多。

**——Team Ninja平时为XBOX做的游戏很多，而这次则为PS3做游戏了。**

**板垣■**实际上这10年来，并不是所有的游戏都是我开发的。像DOA的PS、SS、DC几个版本都是我制作的。经过这10年，以前许多年轻人经过培养，都具有了独立制作游戏的素质。现在这些年轻人们想在PS3上做游戏，而且提出了请求。当然了，我还是希望有更多的人来玩游戏，前面的结果会豁然开朗，PS3上有许多新的东西，值得我们去尝试。

**——但是有许多玩家还是为了能够玩到《忍者外传》这样的游戏，才买的XBVOX360主机啊。**

**板垣■**我也想这样做。不过年轻人们还是希望游戏的新作能够在一个比较好的枝头上开花，这样游戏才不会白做。另外，今年是DOA的10周年，难道大家以为DOA系列就到此为止了吗？有的玩家很担心，但是实际上不必如此。DOA系列当然没有终结。今后请大家继续期待。

**——到现在为止，您一直追求在高性能的机器上制作出最精美画面的游戏吗？**

**板垣■**实际上，一台游戏主机在画面上的表现，是使玩家们对于这台机器产生好感的一个算得上比较重要的因素。首先我们要考虑，一台机器之所以能够成为次世代的主机，它在游戏画面方面的表现是不能落后的。所以我们在制作游戏的时候，考虑到画面的精美，是理所当然的事情。因此在PS3以及其他优秀的主机上制作画面优秀的游戏，对于我们来说是工作的本职，而对于玩家们来说也是一种视觉上的享受。

**——板垣先生对于2007年是怎么考虑的呢？**

**板垣■**除了《忍者外传Sigma》的制作之外，全体制作人员对于开发新的游戏系列有着浓厚的兴趣。这也是培育新人的重要手段。2007年的TECMO要开出更绚丽的花朵。新的游戏正在制作中，当它们以崭新的姿态出现在大家面前的时候，无论是Team Ninja还是Fans们都会为此而高兴的。

# 在新的一年里面我们要做的是让大家看到AM2研的心意



## 片冈 洋 Hiroshi Kataoka

SEGA第二AM研究开发部部长。从事SEGA街机的研发工作，目前处理AM2研总务。负责包括游戏开发，新基板引进，以及向家用机移植的工作。

**——2006年对于业界来说是怎样的一年呢？**





**片冈■**今年是AM从高端系向平民系转换的一年。AM2研的第一个挑战是从事徽章游戏的制作。业界普遍认为，DS的销售是一个奇迹，而DS不仅能够使不玩游戏的人加入玩家行列，还可以使以前告别游戏的人重新回来。人们因此对于电子游戏的关注更多了，所以我们不仅对于街机市场十分重视，对家用机也是一样。像《三国志大战DS》这样的重量级游戏当然会推出了。

**——街机版的VF5和PS3版的制作情况，现在是怎么样的呢？**

**片冈■**街机版已经升级到Version B，新增的"Knockout Trail"也受到好评。人们为了得到道具而进行争夺战，在一定程度之后，段位就会上升。关于PS3版，游戏将在2月8日发售。大家可以从游戏中看到AM2研的制作意图。游戏中原创的练习用的道场模式（Dojo Mode），其他的部分和前作基本上可以说大致相同。

**——除了VF之外，请问还有什么移植的计划吗？**



**片冈■**这个目前还不能透露（笑）。不过现在SEGA和其他的厂家合作，在家用机上制作的游戏也有不少了。像和Sammy合作的《北斗神拳》、《罪恶工具XX》新作到时候都会移植，有的已经在游戏发售时间表上了。而以前在街机上开发的游戏也以怀旧的形式在现行主机上推出了，像AM2研和其他部门以前制作的游戏《VR战士2》、《铁甲飞龙》、《快打刑事》这些游戏都是以SEGA AGES 2500系列的形式与大家见面的。不过这些已经不在我们的工作范围之内了，我们应该感谢那些辛勤劳作，让我们在现在的主机上看到过去那些优秀作品的人。

**——今后的街机业界会如何发展呢？**

**片冈■**街机的网络化将会得到推广，游戏的幅度也比以前广阔了。像《头文字D》的街机版可以实现不同的游戏厅之间联网对战，另外VF5的教学录像也开始广播服务了。这些都是为了服务玩家们而制作的，我们一直把"服务"看成很重要的事情，因为SEGA的社名就是从SERVICE GAMES变来的嘛（笑）。

# 将进行更多游戏的开发工作 新作将使玩家群体更加扩大



## 植村比吕士 Hiroshi Uemura

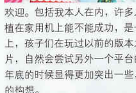
SEGA R&D Creative Officer 家庭娱乐研究开发部长。代表作有《甲虫王者》、《时尚魔女》，主要负责儿童向的卡片游戏开发工作。




**——回顾2006年，植村先生觉得这是怎样的一年呢？**

**植村■**最让人高兴的是《时尚魔女》这样的游戏在街机和家用机上都很受欢迎。包括我本人在内，许多人都觉得把街机游戏移植在家用机上能不能成功，是一个很大的悬念。实际上，孩子们在玩过以前的版本之后，为了收集新的卡片，自然会尝试另外一个平台的游戏。这样的情况在年底的时候显得更加突出一些，正符合我们对于业界的构想。

**——最近街机界的竞争比以前更多了。**



**植村■**1年前，SEGA还在街机界占据着很大的支配权，现在来看，针对女孩和男孩的街机增加到了20多种，市场份额的争夺一下子激化了。但是我不觉得这是坏事，这应该是理所当然的。像《甲虫王者》和《时尚魔女》这样的游戏，以前的街机制作者是没有想过的。这种情况就像沙漠中下了雨一样，以往干枯的市场得到润泽，更多的儿童也喜欢上街机的游戏，今后这样的卡片游戏还会更多，造成的竞争将更激烈。

**——那么明年的市场之战将会更加艰难吗？**

**植村■**明年除了先前的2部作品之外，还会有第三个游戏出现。趋于饱和的游戏市场将会因为规模的扩大而展现出更大的空间。另外一个目标是玩家群的扩大。现在的家庭，基本上以5—7岁的孩子为多，他们的家长是家庭的核心，而这些家长从小也受过游戏的影响。



当过去玩游戏的孩子们成为父母的时候，家长们一方面感怀于过去的老游戏，另外一方面为了不落后于自己的孩子，也会很快地接受新的游戏，这样一来，一家上下同乐的情况成为一种普遍现象，这也是游戏成为沟通孩子与父母感情的导体之后，所带来的积极作用。我们想看到的正是这样的局面。

**——今后将在DS上展开什么样的活动呢？**

**植村■**DS版的《时尚魔女》还没有结束。下一作的制作时间现在还没有定。但是我们将先制作同样概念的游戏，相信会引起孩子们的兴趣的。我们希望能够多制作几个受欢迎的游戏。这就是我们思考的。

# 去年是令众多玩家激动的"超级机器人大战15周年"



## 寺田贵信 Takanobu Terada

BANPRESTO SR战略推进室领导者。这一年来似乎瘦了许多（笑）。原因是身体状况不好，同时又在节食，工作量又是平时的4倍。

**——对2006年，您的感想如何呢？**

**寺田■**每年都觉得这一年过得很紧张，06年由于医生多次劝告，被迫住院。这还是机战15周年的时候……（苦笑）所以说，这一年确实是考验人的一年。总之不能轻言放弃，无论如何都要向前看，而且加倍努力。在这一年里有许多困境，在那些时候都是靠着拼命的精神坚持下来的。最后我所关切的游戏工作终于算是有了结果，这也是验证工作决心的一年。虽然大家有时候都感到无从入手，但是游戏能够做出来，还多亏了fans们啊。



**——除了游戏制作，您在其他方面也很活跃啊。**

**寺田■**模型制作商打算制作一个SRX的变形合体的模型玩具，价格是6万日元左右。虽然说模型的完成度很高，但是考虑到价格因素，这个能不能卖出去还是个问题。但是制作方为了表示自己的制作意图，还是很下决心。到最后，模型的预约和贩卖数依旧超过了想象。这个东西的企划经过了长时间的准备，得到这样的结果还是不错的。另外，今年机战作品很少，但是我们实际上进行的工作很多。谁知道我这个主创会意外地生病住院，耽误了那么多的时间……因此我们的工作强度就变成了4倍。

**——2006年如此辛苦，那么2007年呢？**

**寺田■**我们曾经说"要为15周年做些什么"，但是只播放了机战OG的动画、大家关心的续作却不停地延期……真是很对不起大家。

**——那么对于业界，有什么见解呢？**



**寺田■**总体来说感觉还是很好的。PS3、DS和Wii的新闻最近有很多，现在业界的情况比以前SS和PS发售的时候要活泛许多。毕竟一台机器垄断一个时代太久，游戏界的局面就会显得比较沉闷。这一年来，DS给整个游戏界带来的巨大冲击是我们这些人以前没有预想到的。看来游戏的制作果然还是需要靠创意来支持的。由于我制作的游戏种类一直比较单一，在很多时候，我都会感叹"这样的游戏居然可以卖这么好"。总之，这一年里又会有许多话题诞生，机战在DS上当然也有新的作品，请大家期待。

# 2006年是在学习中度过的一年 2007年则要检验学习的成果了



## 吉积 信 Makoto Yoshizumi

Bandai Namco Games《传说》系列出品人。一直从事传说系列的制作，在众多fans的支持下，现在成为NBGI的RPG第一制作人。

**——2006年后半年的《传说》系列作品陆续发售。这一年究竟是怎么样的一年呢？**

吉积■这一年是充满辛苦的一年，同时也是让我们学到很多东西的一年。比方说，DS版的《暴风传说》经历了2次延期，虽然制作人员努力要把它做得更好，但是最后还是没有达到100%的预期效果。另外PS2版的《宿命传说》复刻版因为制作上的原因而耽误了一个星期，因为是制作《传说》系列的游戏，所以必须要认真才可以。因此大家在制作的时候，都十分注意细节的工作，很多时候都手不离活。一边制作，一边学习，这样就过了一年。这一年里我们一直希望能够做出最好效果的2D《传说》，但是最后仍然有不少地方存在遗憾。




**——确实，可以感觉到你们是以《宿命传说》为中心进行制作的。**

吉积■《宿命传说》是PS2上《传说》系列最后的作品。所以我们制作的时候下了很大的工夫。

**——这么说来，《传说》的最新作是不是要出在新的平台上？**




吉积■是的。新作的本篇剧情完全原创，角色也是全新的，这个新一代的《传说》将在新主机上制作，这是我们期望的。但是明年的发表作品里，也有让人惊奇的作品出现。这将不限于《传说》系列，我们要发表的游戏总共有10部之多。

**——那么，《传说》系列制作了这么多的作品，会不会成为将来游戏制作的瓶颈呢？**

吉积■严格地说每一部传说的制作都需要投入巨大的精力，我们仍然将尽全力制作出好的游戏。

**——真是盛大的阵容啊。那么2007年以后，你们对这方面的工作有什么展望呢？**

吉积■我们的团队，一直以"游戏内容改变大家的人生观"为口号。玩家们通过游戏，可以使自己的人生观发生改变，这样做，能够使人得到拯救、得到震撼，还是得到伤害呢（笑）？带这样的印象，我们要制作这样有力量、有内涵的游戏。明年我们将推出有力度的作品。请大家期待。如果没有的话，就请大家用笑声来勉励我们吧（笑）。

# 这一年的工作步入新的阶段 下一年我们将继续再接再厉



## 日野 晃博 Akihiro Hino

株式会社Level 5代表取缔役社长。已经成为一个经营者的日野氏仍然保持当程序员时候的现实主义精神，每天关注社内的游戏开发制作。

**——2006年的话题很丰富，回想这一年，您有什么要说的呢？**




日野■2006年，我们尝试了许多新的东西。在游戏制作方面，我们制作的《雷顿教授与不可思议的小镇》不是RPG，这对我们挑战很大。在我们拿出自己品牌的时候，会社的形态在一年内也经历了变化。和以前不一样，我们现在是自己开发、自己运营。感觉这一年里有很多新鲜的东西。

**——为什么这次采用自己公司的名字作为品牌呢？**

日野■这次的《雷顿教授与不可思议的小镇》作为Level 5代表自己的第一部作品，是我们经过多方面考虑，最后做出的最好的决定。今年的市场规划工作也是我们自己设想的，商品贩卖工作以前还没有考虑过。以前做的都是游戏出品人和经营业务的工作。

**——实际上，还有"游戏制作人"的工作啊。**

日野■无论哪个题目，我们都是尽最大努力把它做好的。而且不同作品的关注程度也不一样。有的要完全投入工作，有的只是监修而已。由于下面的员工们都已经培育成人才了，只要把工作放手交给他们，自己把握好平衡度就可以了。

**——DQ9已经发表。请问您对它有什么看法呢？**



日野■"游戏的网络化"，这方面印象比较深刻。DQ9制作得更像一个网络游戏，虽然一个人也可以玩，但是作为网络游戏玩的话效果更好一些。这一点以前没有注意到。

**——不管是《雷顿》也好，DQ9也好，由于倾向不同，游戏也完全不同。对于今天的DS和过去有什么区别，能够说一下吗？**

日野■从《脑锻炼》开始，DS经历了高速普及的过程。如果说这就是真正游戏成长时需要的土壤，这不也是一件好事吗？在《脑锻炼》普及的同时，会有更多的人接触RPG游戏，说不定他们也喜欢上这种游戏的。这样的话，DS确实超越了最初的自己。对于游戏业将来的发展，它的功劳不可忽视。



# 玩家们将会了解到新的主机上PS3的网络功能包含的可能性



## 山内 一典 Kazunori Yamauchi

Polyphony Digital代表取缔役社长，从事历代GT赛车游戏的开发工作。经过2年的进化，GT赛车的新形态已经随着下载版的登场而浮出水面。

**——回想2006年，这是怎么样的一年呢？**

山内■2006年是苦战的一年。首先我们面临的是如何应对PS3这一新硬件的课题。像我这样的工作，有时候得反复重来。一旦主机变换，就要从零基础开始。在遇到困难的问题的时候，往往是依靠条件反射来实现思考、找到最合适的答案的。在开发PS3的时候，我们想到的也是这样的问题，但是问题变得复杂得多，也大得多。所以我们这一年过得很辛苦。现在GT5已经正式发表，大家的心绪都很平稳。无论是成功的可能性，还是未来的情况，我们都很清楚了。至于GT5应该怎么做，我们已经没有疑惑了。



**——PS3的情况现在如何呢？**

山内■以前只有在PC游戏上见过网络模式，家用机上还真是很少见。现在看来，无论是游戏的临场感，还是使用界面，在家用机上都是绝无仅有的。PS发展到现在已经过了12年，这期间经过多次改变，PC游戏的网络界面已经趋近完美。今后的电视游戏也将融合这样的网络要素，我把游戏的这一表现形式作为游戏的要素之一加了进去。现在PC可以做到的，PS3一样可以做到。而PS3的一大优势在于它可以接续家用高清电视，显示出更大更好看的画面。这也是游戏机本身的一个优势。接上网络之后，我们在家里的电视前面就可以享受到游戏的乐趣，进入GT的世界，这些景象将使我们的视界更加宽广。

**——请说一下对于2007年的看法。**

山内■现在我们关心的是"我们是不是在创造价值？"这个问题。我们要将经理集中在创造有价值的东西上。随着时代的改变，信息像洪水一样把我们包围，我们要做出正确的分析，做出判断，什么应该现在做，什么应该暂时搁置。但是最大的前提，还是先从最有价值、最应该做的东西开始。究竟将来是什么样子，现在还不明确，这时候盲目乱做是没有意义的。所以现在计算PS3卖出多少万台，要交纳多少税款、每月赢利多少什么的，还是讨论别的话题比较好（笑）。结果，人们对于在制作的时候倾注自己灵魂的东西，总是会感动的，而在全新的2007年，我们现在要做的就是全神贯注，为了实现自己心目中真正的"价值"而在工作中全力以赴。

# 从动作游戏新星到无双宿将 今年是树立下一支柱的年头





**鲤沼 久史**
Hisashi Koinuma

Omega Force所属，制作了《决战》系列的程序编制之后，又成为《三国无双》的制作人。后来在制作《激·战国无双》时担任游戏的出品人。

**——2006年对于光荣来说是怎样的一年呢？**

**鲤沼■**这是充满挑战的一年。我们脱离系列，制作了许多新的游戏。如《致命惯性》、《剑刃风暴 百年战争》这些游戏，另外在2007年春，我们将制作新的原创作品。玩家们普遍认为“这些游戏风格上和光荣相差很大”，看来这些游戏的创新性得到了认同。



**——作为光荣的成员，你的作品里带上了“历史模拟游戏”的色彩，是这样吗？**



**鲤沼■**光荣以制作历史游戏出名，这一个主轴是不会变的。另外一方面，《无双》系列的动作游戏也趋于成熟，除了家用机，光荣在网络游戏方面也有很大进展，过去的“光荣”归过去，现在来说，我们要制作的，是能够与《无双》系列匹敌的支柱型作品。

**——关于业界，您有什么看法？**

**鲤沼■**《脑锻炼》从2005年开始兴起，2006年已经是全面开花的一年。实际上，它吸引的不仅仅是游戏爱好者，平时不怎么接触游戏的人，也喜欢上这样的游戏。在对于业界来说是一件大好事。实际上，与其担心《脑锻炼》会不会对FF12造成冲击，还不如将精力集中在好玩的游戏上。毕竟真正的核心玩家们都还健在，那些问题不用我们担心（笑）。

**——最后想问一下，2007年在您眼中是怎样的一年？**

**鲤沼■**对于业界整体来说，掌机在明年将继续保持丰厚的收获。电视游戏机的各派将争夺剩余的市场份额。这就意味着，哪台电视主机将获得新一轮大战的霸主地位还不可知。所以说我们还是要维持全平台的开发，而且要灵活利用各个主机的性能，做出优秀的游戏。作为一个玩家，我觉得《蓝龙》很不错，MGS4也很吸引人，而且我也很想玩《全明星大乱斗X》……（笑）当然了，都是为了玩游戏才买主机的嘛。很多玩家在主机的购买上都是这样的态度，大家的心胸宽广一点，游戏的时候才会愉快一点。总的来说，我们的游戏制作在各个机种上，玩家们同时也在关注着这些游戏的质量，我们是不能掉以轻心的。

# 你的我的和他们的2007

## 1 混沌的三元政治 各家运道风水轮回

### SONY 生死攸关

06年年末，PS3在日本和美国方面的首发几乎可以用一败涂地来形容。产能不足导致的货源极度紧张使得PS3在北美的首发活动一片混乱，在多个城市甚至出现了持枪抢劫和顾客不顾保安拦截哄抢货物的恶性事件。黄牛党的泛滥使得一部分PS3主机并没有实际落入玩家手中,美国市场中很大一部分购买PS3主机的顾客都并非玩家，而是打算将机器高价出售的投机分子。日本市场的销售情况更为糟糕，国际倒卖集团的无孔不入使得PS3在日本的首发几乎变成了一场闹剧。据粗略统计，首发当天在日本街头各地排队购买PS3的人潮中有至少70%为黄牛党指派的“非玩家”人士。久多良木健在主持首发仪式时将第一台PS3交给一位完全不会说日语的人，这一幕局面被全世界看了个正着。PS3的软硬销售比不足是其首发暴露出的最严重的问题，日本地区PS3的软硬销售比仅为0.98:1，美国地区虽然达到了1.5:1，但这个数字与Xbox360和Wii相比依然相差甚远。黄牛党泛滥固然是导致软件销量不佳的原因之一，另外一方面，PS3首发游戏素质普遍不尽人意也是重要原因。由于SCE对于PS3的最终规格敲定过晚，PS3的最终版本开发机直到06年8月末才开始陆续发放到各大第三方软件商手中，使得PS3首发软件的完成度普遍低下，首批PS3游戏中不少作品只是将原先策划的PS2版HD化就匆忙上马，无论是画面还是游戏内容都很难达到次世代的应有水准。与此同时，Xbox360在06年的头号超大作《战争机器》却在此时登陆美国市场，美轮美奂的画面表现和极高的游戏性迎来了媒体的一致赞美，杀手级大作《光环3》也在电视媒体和杂志上发动了宣传攻势，索尼为PS3竭力塑造的高端形象已经在Xbox360前颜面尽失。如果不是考虑到PSP年末在北美市场“拉出一根漂亮的小阳线”以及老当益壮PS2在欧美的持续热卖，索尼06年年末商战的表现完全可以说是很失败。PS3首发一系列混乱的根本原因归根结底是索尼内部集团病的具体表现。蓝光阵营和HD-DVD阵营在05年年初进行的统一格式谈判破裂导致了二者的分道扬镳，PS3就此不得不背负上普及蓝光平台的重任。根据索尼现任CEO霍华德·斯特林格的规划，被称为“HD产业链”的未来索尼高清计划包含三个重要部分：Bravia液晶电视，蓝光光碟和PS3游戏主机。斯特林格承诺PS3将搭载蓝光光驱使得蓝光阵营率先赢得了时代华纳和派拉蒙影业的支持。在索尼的计划中，整个“HD产业链”如同一串紧密的珍珠项链，三者缺一不可，消费者对于其中任何一个环节的垂青都将附带提升其他相关产品领域的市场需求，拥有完善产业链的索尼将在这场高清数码时代的大潮中获得最大利益。然而从目前的情况来看，斯特林格的计划未免过于理想化。索尼的Bravia液晶电视凭借着出色的产品质量和较为低廉的售价在市场上已经取得了相当大的成功，但同时作为HD产业链中另一大基石的PS3却面临着崩溃的危机。索尼迫使PS3于06年年末匆忙上马使得该主机未来的发展状况极不明朗。一旦日后PS3的销售情况陷入极度恶化状态，那么PS3不仅不会成为带动HD产业链的重要筹码，反而会成为产业链中的决堤之口。凭借着单一主机的捆绑化销售来带动整个平台规格的发展并不现实，PSP力挺的UMD影碟已经遭到失败就是最好的证明，PS3也是一样。






除了将普及蓝光平台的责任强加给消费者之外，过于注重技术性也是目前PS3前景不佳的重要原因。主处理器CELL的良品率在整个05年都一直处于极度低下的状态，根本无法投入商业生产。进入06年，CELL的良品率问题解决之后，HD-DVD和蓝光所采用的防盗版技术标准AACS（高级访问内容系统）制定的一拖再拖也使得PS3的营销计划被迫大幅度延后。随后蓝光芯片制造工艺不成熟导致的PS3出货量大幅度降低更是造成了今天PS3首发货源极度紧缺的灾难性后果。PS3首发前，由于SCE无法解决CELL对于PS2游戏的兼容问题，首批PS3在无奈下只得通过直接搭载PS2的CPU“Emotion Engine（EE）”和绘图芯片“Graphics Synthesizer（GS）”的方式来实现对PS2游戏的兼容，这对于成本原本就已经十分高昂的PS3而言无疑是雪上加霜。即使是通过硬件

※本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关




兼容的方式来实现了PS2游戏的运行，PS3对于PS2游戏的兼容性依然非常糟糕。百余款PS2游戏在玩家使用过程中都出现了死机，无法正常播放音乐和动画等问题。在索尼对PS3系统升级后，一部分PS2的兼容问题得到了解决。但玩家很快发现PS3在运行PS2游戏时只是简单将画面在拉伸后没有经过任何优化直接输出，不但颜色失真，锯齿现象甚至比在PS2主机上运行游戏更为严重。PS3对PS2糟糕的兼容性只是目前该主机窘境的冰山一角而已，手柄六轴感



应失灵，网络服务的不尽人意，互联网浏览器功能不够完善，记忆卡转接器的严重缺货……PS3自从发售的那天起就背负上了如此之多的负面消息，其未来的发展前景自然不容乐观。

抛开硬件方面的设计缺陷不谈，开发环境极度恶劣也是目前PS3面临的严峻问题。最终版本开发机发放日期的一拖再拖直接导致了PS3首发软件质量不佳，而PS3本身在硬件架构方面的复杂性也使得软件开发变得极为困难。GDC会议领导者之一Jamil Moledina在接受美国媒体采访时曾经表示，很多第三方都已经萌生了放弃PS3开发游戏的想法，但他们完全无法驾驭多核心处理器CELL以及基于OpenGL的CG可编程式图形语言等涉及PS3程序底层的技术问题。客观来讲，首发软件中显然没有任何一款游戏较为充分发挥了PS3的性能，除了硬件架构的复杂性外，索尼派发的开发工具不够完善也是重要原因。PS2在发展初期由于软件开发包功能不够全面而导致的开发环境恶劣已经在业界造成了极坏的影响，而目前PS3正在面临和PS2同样的问题。

近年来索尼集团内部权力斗争激烈程度已经远远超乎了大多数人的想象，原社长出井伸之为精简臃肿无比的企业集团而制定的"变革60"计划（预定在06年，索尼建设60周年之际对集团内部实现完全重组）由于党派斗争迟迟未能进行，无法掌控索尼内部局面的出井伸之无奈在05年将管理权交给了现任CEO霍华德·斯特林格。与此同时，作为未来索尼社长热门人选的久多良木健则在这次权力竞争中成为了牺牲品，被迫退出董事会，退守SCE恢复伤势。斯特林格在上任后随即进行了大刀阔斧式的改革，在短短的一年之内他卖掉了7亿美元的资产，关闭了9家工厂和无数个商业部门，同时用各种方式踢走了顽固派中无数老资格人物。06年11月30日，SCE宣布SCEA（SCE美国分布）总裁平井一夫将从12月1日起接任久多良木健的集团总裁职务，并担任首席运营官（COO）。久多良木健保留CEO职务，并"升任"集团主席。退出了日常管理的久多良木健实际上已经被斯特林格剥夺了实权，在PS3首发陷入极端不利的情况下，索尼进行这种临战换帅的举动无疑是极其危险的。由于久多良木健在社内树敌无数，作为索尼内部目前最不和谐的因素，斯特林格自然将久多作为了重点"照顾"对象。另外一方面，PS3目前糟糕的发展情况已经让索尼集团对久多良木健制定的计划产生了深刻的质疑。在他们看来，久多良木健是一位出色的技术人员，但称不上是一位出色的管理者。PS3发售后，久多将以"体面"的方式退居后台，交出权力。

从目前的情况来看，PS3正面临着一个无法化解的死局。PS3首发出货严重不足使得软件销售情况普遍不如人意，而首发游戏质量的参差不齐更是造成了消费者和软件商进行互相观望的恶性循环。EA，Activision等多家欧美厂商在PS3首发前纷纷将预定的首发PS3游戏大幅度延期到07年春季发售就是最好的证明。PS2的硬件机能虽然是上一时代三大主机中最为低下的一款，软件开发难度也最高，但初期庞大的装机量和其先行NGC和Xbox一年的发售时间却使得该主机获得了最终的胜利。根据BANDAI NAMCO发布的消息，一款PS3游戏的平均开发费用高达860万美元，每款游戏要达到至少50万销量才能基本收回开发成本。然而目前PS3的出货量依然在60万以下徘徊，过低的软硬销售比更是让PS3的软件收益前景雪上加霜。目前PS3的产能问题依然没有达到解决，索尼宣布的年内出货200万，06年财年内出货600万的目标已经几乎无法实现。

为了搭载蓝光平台，索尼为PS3拨出的补贴也相当惊人。以现在499美元及599美元的两个版本PS3售价来看，目前每卖出一台PS3，索尼就要亏损240～300美元。PS2发售当年，索尼便亏损500亿日元。虽然之后PS2以超过一亿台装机量在世界范围内取得了绝对的成功，但直到05财年为止也只为索尼带来3000亿日元的利润。而06年年内，PS3已经让SCE赤字2000亿日元，相当于将PS2这5年来的盈利吐掉三分之二。07年开始，PS3的后续亏损将会远远超过PS2发售6年来的总获利，再加上软件销售的不理想，PS3想要实现营业黑字化十分困难。



索尼一直试图让PS3给玩家带来一种高端商品的时尚感，除了强大的性能外，PS家族多年以来积累的第三方雄厚的软件基础也是索尼引以为傲的潜在优势。Xbox360在经过固件升级之后已经支持1080p的输出格式，其外接的HD-DVD光驱也以299美元的超低价登陆市场并受到了消费者的热烈追捧。06年年末微软推出的Xbox360＋HD-DVD光驱捆绑套装其售价也低于豪华版PS3。讽刺的是，微软Xbox事业部副总裁Peter Moore在05年的CES展会上甚至宣布，如果蓝光影碟的销量让他们满意，Xbox360也会考虑推出外接的蓝光光驱。微软对于拉拢软件开发商方面的工作也是不遗余力，《刺客信条》、《GTA4》和《VR战士5》原本作为PS3的独占作品开发，但在微软的交涉下却转向了兼容Xbox360的多平台发展。首发失败造成了灾难性后果已经使得PS3的独占作品阵营开始逐渐动摇，如果PS3日后的发展状况持续恶化，第三方阵营对PS3的软件支持势必发生雪崩式的崩溃。微软的Xbox360正在通过各种方式瓦解PS3所拥有的各种优势，而其在次世代影碟标准大战中超然度外的态度又使得Xbox360成功自保，取得了应有的成功。

目前面对PS3前所未有的颓势，索尼在07年所能做的事情除了尽量获得软件开发商的支持外，还需要尽一切可能提高蓝光芯片等相关产品的产量，从而降低PS3的成本，这样才能使索尼糟糕的财政状况得到一定程度上的缓解。




Xbox360在06年年内的表现可谓风光无限，在欧美市场凭借着成熟的Xbox Live服务和强大的软件阵容，销售状况非常喜人。微软在06年E3新闻发布会上曾经宣布"Xbox360将会是第一台达到千万出货量的主机。"千万销量对于众多第三方软件商而言是一个极具诱惑的心理底线，众所周知，历史上第一台达到千万销量的主机都是全球市场上最终的胜利者，PS,PS2无不如此。从年末的销售状况来看，微软在年关内突破1000万出货量已经指日可待。从06年12月10日到12月24日为止，Xbox360采取邮件折扣的方式降价100美元，促销期间内豪华版Xbox360在折扣后降价为299.99美





了06财年档期，但另一款FPS大作《战争机器》已经出色地完成了狙杀PS3的任务。《战争机器》在发售的6周时间内销量轻松突破了200万大关，这个成绩甚至超过了当年Xbox平台上的初代《光环》。在Xbox Live上联机对战《战争机器》的玩家已经突破百万，这使得Live黄金会员（付费用户）有了爆发性增长。作为微软全力扶植的作品，《战争机器》已经成为了可以和《光环》相提并论的战略品牌。开发商Epic Games准备将《战争机器》打造为三部曲式的系列作品，可以预见日后Xbox360平台上又会多出一员干将。微软雄厚的财力给Xbox360赢得了足够强大的软件阵容，除了UBI、Activision 等欧美大公司的全力出击外，美式RPG豪门Bioware的《质量效应》，前任天堂重头第二方厂商硅骑士的《TOO HUMAN》都是极具分量的作品。Xbox在日本的萎靡不振很大情况上都是由于缺乏对应日本玩家口味的RPG大作，为此微软不惜出动巨额资金开拓日本市场。坂口博信在微软的协助下成立的MISTWALKER已经立下了汗马功劳，在《蓝龙》的带动下，Xbox360销量在日本市场突破了20万大关。除了预定07年推出的《失落的奥德赛》外，BANDAI NAMCO的《肖邦之梦》和SQUARE ENIX子公司Tri-Ace的《无尽探秘》都是一流的实力派RPG大作。Xbox360在日本市场今后的表现固然不会有Wii那样耀眼，但也不可能像Xbox那样彻底失败。

元，普通版为199.99美元。这个价格相比较Wii的249.99美元已经相当接近。微软此举无疑是想借着圣诞商战的东风进行年内最后的疯狂冲刺，力图让Xbox360的出货量突破1000万大关。

Xbox360在初期设计就已经考虑到了如何控制成本的长远问题，相比较PS3其在价格方面的优势无疑更加明显。根据国外调查公司iSuppli的计算统计显示，到06财年第四季度为止，Xbox360的制造成本约为323美元，比较05年年末刚发售时的约525美元成本下降了将近40%。制造成本的大大下降无疑给了微软大幅度降价空间。微软娱乐部门总裁罗比・巴赫甚至表示新型号的Xbox360主机正在设计中，可以想象，未来的Xbox360的成本将会得到进一步降低。微软在价格战方面的贴身肉搏在短期内并不会给走异质化路线的任天堂以切肤之痛，但绝对会给予索尼以致命打击。

单纯靠价格战并不能使Xbox360获得胜利，提供差别化服务才是其成功的关键。Xbox Live经过微软4年来的苦心栽培已经颇具规模，社区化服务也已经初见成效。增值服务给微软带来了源源不断的收益，Activision、UBI等第三方公司也从付费下载中获得了数百万美元的利润。06年年末和CBS、时代华纳等传媒巨头协助的视频点播服务无疑是Xbox Live的又一成功尝试。Xbox Live经过微软的多年发展已经从一个单纯的网络对战平台发展成为综合性的网络服务平台，未来前景不可限量。

优秀的软件阵容是Xbox360在年末商战能够大获全胜的最重要原因。虽然《光环3》的大幅度延期使得该作缺席

07年对于微软来说将是关键的一年，除了推广新版本Windows操作系统Vista外，新版本的Windows Mobile操作系统Crossbow，游戏开发工具XNA以及与此相关的DirectX 10都将是业务发展重心。作为IT界的巨子，游戏产业方面的投入不过是他们在整个营销计划中的冰山一角而已，微软在行业中所面对的敌人也不仅仅是索尼和任天堂。iZune播放器已经开始蚕食苹果iPod的市场，而Live Local卫星地图服务和Live Expo广告服务也明显是在向网络新星Google宣战。同样作为多元化企业，索尼的战略更倾向于将平台集中在一款作品上，然而由于商业战线延伸的实在太长，过于集中的整合型平台战略往往收效甚微。微软副总裁J Allard曾经批评PSP"万事通但无一门精",PSP作为一款综合性影音娱乐产品，在NDS，iPod和便携式DVD等多个竞争对手的打压下光景十分惨淡，其力挺的UMD影碟也以完败收场。在J Allard看来，坚持对单一功能的完美的追求，将比无所不能要好得多。微软推出的多项产品和服务在战线上正在将自己的对手各个击破，Plam在Windows Mobile的多年夹击下已经日渐势微，API方面DirectX也已经遥遥领先于老对手OpenGL。借助目前已有的优势，微软开始对旗下的产品进行有机整合。XNA作为Xbox360的游戏开发工具，同时也兼容Vista，它将使得PC和Xbox360的游戏移植难度大大降低。iZune播放器可以通过Live点数购买媒体，这显然是在和苹果的iPod媒体点播服务竞争。Xbox Live极强的可塑性已经显示出了强大的商业潜力，微软目前需要将庞大的产品线进行统一，因此提出了Live Anywhere计划。Live Anywhere的商业模型便是以垄断的PC平台为基点，借助已有的Xbox Live网络，吹响向手机、TV主机和PC三大平台网络化市场进攻的号角。日后，智能手机、Vista和Xbox Live将会实现有机整合和资源共享。07年，Live Anywhere将会进入实际的开发和建设阶段，该计划一旦成功，微软距离实现垄断网络世界的野心也就继续向前迈进了一步。

## Nintendo 高歌猛进

在不断的利好消息刺激下，任天堂在12月15日以29420日元收盘，总市值为4兆1679亿日元，成功突破4兆日元大关，名列日本所有上市企业的第17位。任天堂目前的总市值和联合企业索尼仅相差一兆日元左右。2年来任天堂股价的突飞猛进在一个侧面上也反应了该社业绩的出色。

和PS3混乱无比的首发情况不同，Wii的首发活动在全世界范围内以井然有序的情况进行着。日本、北美、欧洲、澳洲四大市场Wii的销售状况都十分惊人，全球范围内突破百万销量只用了两周时间，这已经刷新了任天堂历代主机的销售记录。任天堂计划06年年内将售出400万台主机，而截至到07年3月的整个06财年内售出600万主机。任天堂社长岩田聪声明，Wii将会以调整内部配件的方式，在07年春季实现增产。只要任天堂能够顺利解决产能问题，06财年内售出600万台Wii绝非痴人说梦。

Wii在06年TGS期间的新闻发布会上发布25000日元（美版为249.99美元，欧版为249.99欧元/179.99英镑）的售价时，大多数人都认为这个售价高于预期。但考虑到目前任天堂实行的异质化战略，Wii有别于PS3和Xbox360的游戏理念已经使得任天堂可以暂时远离价格战的贴身肉搏。从目前全球范围内的销售情况看，Wii略高的定价并没有影响到主机的销量。另外一方面，25000日元也是一个攻守兼备的价格，任天堂从现在开始就可以从主机硬件方面直接盈利，同时也为日后的降价活动提供了充足的空间。03年年末任天堂曾经大幅度降低NGC在世界范围内的售价，美版NGC以99.99美元的超低价登场后迅速席卷了北美游戏硬件销售榜。但此后由于NGC已经没有任何降价余地，04年年末该主机的销售遭遇了前所未有的惨败。25000日元可以使任天堂游刃有余地制定自己的营销策略，在前期以硬件盈利为主的同时，当主机装机量提升到一定程度后通过降价来以软件权益金为主的方式进行获利。Wii低廉的成本无疑也给了任天堂更多在定价上回旋的空间。



NDS发售2年以来取得的成绩十分惊人。截至11月末，全球范围内NDS的销量已经突破了2700万台，其中日本市场为1150万台，北美市场为750万台，欧洲为700万台以上。根据CESA公布的统计数据，05年日本掌机游戏的规模是家用机游戏的两倍之多，NDS的异军突起是其中最主要的因素。按照《CESA白皮书》的说法，日本普通民众可以分为"现役玩家"、"休眠顾客"（过去玩游戏，现在已经放弃的消费者）、"新规期待顾客"（几乎没有接触过游戏，但对游戏感兴趣的消费者）和"电视游戏非受容层"（对游戏完全不感兴趣）四类，其中"现役玩家"约占31.9%，而"电视游戏非受容层"占42.5%。索尼和微软的目标是开发占25%的休眠顾客和

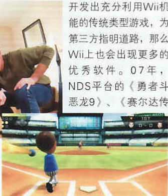


新规期待顾客，而任天堂则凭借着NDS和Wii的创新游戏理念拉拢数量更加庞大的电视游戏非受容层人群。凭借着"Touch Generations"（触摸世纪）系列游戏，NDS在日本的流行风潮已经成为了大规模的社会现象。《大人的脑力锻炼》、《任天狗》等游戏的疯狂热卖就是最好的证明。但NDS的掌机游戏是以轻松明快的理念为主，相同的理念并不能完全套用在家用机Wii上。任天堂将Wii定位家庭中的必需品，这个极具野心的目标已经远远超过了NDS所取得的成就。为了达到预定的成果，任天堂势必要花费比NDS平台更多的心血和汗水。

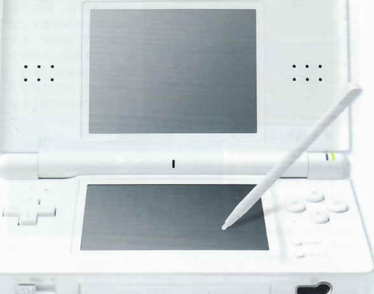
正所谓有得必有失，NDS凭借大量非传统玩家获得了今天的成功，也造成了了传统玩家人群在一定程度上的流失。由非传统玩家增加带来的人群基数扩大必然可以带动整个市场规模的成长，但NDS上新概念游戏过于强势造成的传统游戏类型逐渐衰落已经使得该主机失去了一定的核心玩家的支持。任天堂的《新超级马里奥兄弟》和《马里奥赛车DS》的销量固然惊人，但除了SQUARE ENIX的《最终



幻想3》外，NDS上第三方软件商推出的传统类型游戏销量往往在5万上下徘徊不前。任天堂主机的用户层不良一直都是第三方所担忧的问题。如果说之前NGC、GBA等游戏主机平台的用户层年龄偏低的话，那么NDS上非传统用户占的份额过大也已经影响到了第三方的软件销量。Wii在日本首发当周，销售状况最为理想的依然是休闲类游戏，同捆手柄的《第一次Wii》和知名度较高的《瓦里奥制造》占据了大部分销量，传统游戏类型的销量依然不尽人意。第三方软件销量为8万套左右，只占总量的12%。被任天堂视为Wii头号重头作品的《赛尔达传说：黎明公主》甚至在发售后第二周就跌出了软件销售榜的前十。Wii尽管目前在全球销售势头一片大好，但在传统游戏类型方面依然不容乐观。被任天堂和UBI力捧的新形态FPS游戏《赤钢》在欧美媒体中的口碑相当低劣，《赛尔达传说：黎明公主》尽管素质超群，但在体感方面的操作也不尽人意。第三方厂商随着Wii越来越强势的劲头已经纷纷加入了软件开发工作中，但目前第三方的Wii游戏以其他平台的移植作品居多，原创和独占新作的份额相当稀少，大部分作品只是在原作的内容中加入体感操作而已。《黎明公主》作为一款开发多年的NGC游戏也许并不能为Wii未来传统类型游戏的命运盖棺定论，只要未来任天堂能够开发出充分利用Wii机能的传统类型游戏，为第三方指明道路，那么Wii上也会出现更多的优秀软件。07年，NDS平台的《勇者斗恶龙9》、《赛尔达传



说：幻影沙漏》以及Wii平台的《银河战士PRIME3》、《火焰纹章：晓之女神》、《超级马里奥：银河》等大作的推出相信能够大大提高NDS和Wii对



于传统玩家的号召力。

NDS和Wii目前取得的成功依然隐藏着深刻的危机。任天堂所大力开拓的非传统玩家用户群是游戏界中的新型人群，尚未形成长期购买游戏的消费习惯，未来该群体的发展情况有极大的不确定性。而NDS尽管凭借"Touch Generations"系列创新游戏获得了市场的欢迎，但双屏幕和触摸屏在传统游戏类型方面的应用价值就目前来看并不算令人满意。而目前Wii平台的前期发展情况和NDS极为类似，但显然要更加艰辛。一旦玩家对Wii的操作方式失去了新鲜感，该主机未来的发展情况将极具恶化。在第三方软件商普遍不能领会异质战略的今天，Wii的前期市场开拓只能依靠任天堂自己的力量。创新的体感操作究竟是光明大道还是饮鸩止渴，任天堂将会在不久的将来给我们答案。

网络化是任天堂近年来的业务发展重心之一，NDS的官方WiFi服务已经在世界范围内取得了巨大成功。Wii主机在网络化方面有着比PS3更加成熟的商业模型，除了虚拟主机、购物商场、互联网浏览外，还提供了新闻频道、天气预报等PS3和Xbox360所没有的服务，颇具个性的个人帐户定制系统Mii也是一大亮点。Wii的一大独有功能是被任天堂大肆宣扬的Wii Connect 24，Wii可以在待机状态下，以极低的功率（官方称大概和一个灯泡相当）自动从网络更新和下载数据。任天堂此举无疑是想将Wii打造成一台24小时接入互联网且持续待机的游戏主机，Wii距离家用必用品的目标又迈进了一大步。

任天堂对于中国大陆的市场一直极为重视，神游（iQue）进入中国大陆已经有3年的历史，任天堂一直在加快将行货主机引进大陆市场的速度。神游于06年12月28日至07年3月4日在上海市江山大厦"iQue体验专区"举办Wii的大型推广活动，可以遇见在07年内，神游很可能将Wii行货主机引进中国市场，这对于大陆玩家来说无疑是一种福音。

## 2 山雨欲来风满楼 第三方厂商众生相

### SQUARE Enix 进退自如

06财年对于SQUARE ENIX来说无疑是难熬的，《最终幻想12》在全世界范围内的热卖也无法拯救SE糟糕的财政状况。《最终幻想7塞伯拉斯的挽歌》不过是FANS向的二线游戏，销量有限，《北欧战神传2》无论是口碑还是销量都不尽人意，《圣剑传说4》糟糕的媒体评价也给该作的销售状况蒙上了一层阴影。《王国之心2最终混合版》加入了复刻的《记忆之链》等众多的全新内容，但作为加强版发售的该作不可能有太多销量。06财年SE在PS2平台上除了《最终幻想12》之外已经没有多少值得一提的作品。为了弥补巨大的财政缺口，SE甚至以"Ultimate Hits"的名义疯狂发售了20款PS和PS2平台廉价版游戏来糊口。由于NDS在日本的热卖和PS3、Wii的登场，PS2在日本的影响力在06年一直在急剧萎缩，SE势必将工作重点全部放在次世代和掌机平台上。根据10月末日本媒体报道PS3平台的《最终幻想13》和《最终幻想13 Versus》开发完成度只有1%和3%，显然这两部作





品依然处于初期开发阶段，之前向媒体透漏的几段影像只是作为技术演示的CG而已。根据野村哲也透漏，SE集结了所有程序开发精英共同开发白色引擎（White Engine），一旦引擎部分完成，两部PS3平台的《最终幻想13》也会投入真正的高速开发阶段。白色引擎并不是《最终幻想13》专用，以后SE的所有次世代作品都会使用白色引擎进行开发。值得一提的是野村并没有明确表明"白色引擎为PS3专用"，因此该引擎很可能是可以跨平台使用的。一旦白色引擎开发完成，SE将会进入在次世代主机上的高速发展期。

掌机平台上，复刻版《最终幻想3》逼近百万的销量显然已经让SE喜出望外，该社目前对于NDS平台的支持只能用倾巢出动来形容：《最终幻想12亡灵之翼》、《最终幻想水晶编年史》、《勇者斗恶龙Joker》、《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》、《圣剑传说玛娜英雄》、《富豪街DS》、《美妙

世界》、《前线任务1st》、《陆行鸟与魔法绘本》……SE几乎动用了本社所有的品牌资源来打造NDS上的软件阵容，《勇者斗恶龙9》的震撼发布更是把这股风潮推向了前所未有的高峰。根据《勇者斗恶龙》20周年发布会上透漏的消息看，《勇者斗恶龙9》已经秘密开发了长达一年时间，很显然SE力挺NDS的整体战略已经确定多时。PSP平台方面，SE的支持力度一直严重不足，只有《最终幻想7核心危机》和一款移植自PS版的《最终幻想战略版 狮子战争》值得一提。SE对于NDS在日本良好的销售状况自然不可能坐视不管，在目前为PS3、Xbox360开发环境尚未摸索完毕的情况下，在NDS上利用现有的品牌资源制作大量低成本的掌机游戏无疑是SE目前最好的出路。



目前SE和任天堂无疑有着十分亲密的合作关系，任天堂社长岩田聪甚至出席了《勇者斗恶龙》二十周年新闻发布会就是最好的证明。但在目前Wii普及度依然不高的情况下，SE并没有公布多少Wii真正有分量的大作，仅有《勇者斗恶龙 神剑》和《最终幻想 水晶编年史 水晶信差》聊以充景。SE对Xbox360平台并不重视，《最终幻想11》移植版和GameArt的《风神计划》市场号召力有限。旗下子公司中唯一力挺Xbox360平台的则是以《北欧战神传》和《星之海洋》系列闻名的Tri－Ace。Tri－Ace的社长五反田义治和负责Xbox平台市场运作的主管David Reid是多年前的挚友，二者私交甚密。06年6月，Tri—Ace结束《北欧战神传2》的开发工作后，就迅速投入到了Xbox360平台的技术研究中去。作为试验作品，Tri－Ace将《北欧战神传2》的游戏资源用Xbox360的开发工具进行HD化，以验证在Xbox360平台上开发软件的难度系数。最终的结果是，Xbox360平台的开发简易程度大大超乎Tri－Ace的预料，该社很快正式投入了Xbox360新作的开发。06年TGS展，《无尽探秘》以其出色的画面素质吸引了很多日系RPG玩家的关注，该作也成为了微软在日本市场的又一战略性作品。日本微软内部传言《最终幻想13》的水晶计划中有至少一款作品将在Xbox360上推出。但考虑到Xbox360在日本的极度颓势，SE在上面推出高成本RPG的可能性不大，该作很可能是类似《最终幻想7塞伯拉斯的挽歌》的外传型动作游戏。

目前为了最大限度利用旗下的品牌资源，SE正在极力开展围绕《最终幻想》正统续作展开的系列周边作品的开发工作。当年《最终幻想X－2》的热卖已经初步让SE尝到了甜头，现在《最终幻想7》补完作品四联发，以及NDS平台的《最终幻想12亡灵之翼》都是这种思想下诞生的作品。《最终幻想13》自公布之初便以"水晶计划"的名义宣布推出系列作品，值得一提的是除了目前已经公布的正传、《Versus》、《Agito》三部作品之外，和田洋一在SE的05财年业绩说明会上还暗示《最终幻想13》日后将有其他3部作品推出。通过这种多方面接点的新作计划，SE可以紧紧抓住消费群体，使得该社的整体收益得到上升。

SE的腾飞源于RPG，现在的发展状况也受困于RPG。相比较其他游戏类型，RPG的开发周期长，投入资金多，商业风险大。因此SE在合并后采取了类似前ENIX公司采用的大量进行外包和代理作品的工作模式，同时自身开发的RPG游戏也对成本和开发周期进行了大幅度压缩，品质自然也就有所下降，《北欧战神传2》、《格兰蒂亚3》和《圣剑传说》系列都是这种思想下的牺牲品。进入游戏开发成本以惊人速度攀升的次世代，SE必须找到新的稳定的盈利点。《最终幻想11》为代表的网络游戏已经给SE带来了稳定的收益，该社也一直在加强网络游戏方面的投入力度。另外一方面，在SE的长远发展计划中，网络、手机、出版等多种业务都是以后的开拓重点，将众多业务的资源进行整合无疑是发挥最大盈利效果的最佳方式。05年在漫画、手机、TV游戏三方面同时出击的《代码世纪》系列就是SE的一次积极尝试，但从目前来看收效并不理想。《钢之炼金术师》这种纯粹依靠原作动漫FANS支持的的作品不可能有太大的影响力，SE需要的是像《王国之心》这样对动漫等资源进行完全有机整合的创新作品。野村哲也曾经透漏，《王国之心3》已经确定会登陆次世代主机，迪斯尼公司已经向SE发出邀请，《王国之心》系列的多个项目正在同时企划和开发中，除了游戏软件外还包括其他周边产业。在07年中旬，这些产品的详细消息就会得到公布。SE在手机游戏方面的挖掘也算不遗余力，除了多年前早已公布的《最终幻想7危机之前》外，《最终幻想13 Agito》也已经作为日本I－Mode手机的专用游戏粉墨登场。考虑到手机游戏的开发周期短，费用小，收益快的特点，处在转型期的SE很可能会继续发展手机游戏以弥补巨大的财政缺口。



SE宣布包括《最终幻想》在内的社内重要品牌都会选择跨平台发展，究其本质，NDS的迅速崛起，以及PS系主机的急剧衰退才是SE发布这种策略的根本原因。由于次世代主机带来的平台更新换代风波，SE对于社内高成本作品的开发计划只能处于静观其变的状态。相信当07年次世代战局逐渐明朗的时刻，SE会公布更多有分量的家用机大作。

## SEGA Sammy 重整山河

经过多年的洗礼，SEGA在家用机市场的发展状况依然不佳。在三大次世代平台同时出击的《索尼克》系列的光芒完全被其他厂商的作品所掩盖，《光明力量》系列在转型失败后也在逐渐走向边缘化，原本可以和《火炎纹章》相提并论的该系列已经从SRPG的代表作堕落为二流小品。《梦幻之星宇宙》低下的游戏品质和恶劣的网络状况已经使得该作的发展状况每况愈下。街机方面SEGA近年来的业绩在《甲虫王者》、《三国志大战》、《时尚魔女》等LIGHT USER向作品的带动下有了很大起色。与此同时SEGA也没有放弃传统玩家市场，以《VR战士5》打头阵的次世代机版LINDBERGH已经于06年投放街机市场，该机版将会成为日后SEGA活跃的新阵地。为了迎接次世代主机的到来，SEGA Sammy在06年投入的游戏研发成本对比05年增加了足足数百亿日元。和Sammy合并固然为SEGA解决了很多资金问题，但合并后的Sammy采取的拜金主义发展策略已经使得SEGA距离之前自己既定的发展道路越来越远。中裕司和水口哲也的先后退社也在一定程度上凸显了SEGA目前人材流失的严重。06年Sammy柏青哥事业的萎缩已经连累了SEGA的财政收入，从另一侧面似乎也可以看出，以弹珠机为主打业务的Sammy，其基业并不像人们想象的那样稳固。

街机方面，在LINDBERGH机版上，SEGA在07年会推出《VR网球3》、《冲出火网》等大作。PS3版《VR战士5》和《VR网球3》将会于07年初登场，其中《VR战士5》已经确定会移植到Xbox360上，相信《VR网球3》倒戈微软阵营的可能性也很大。06年12月23日到07年2月12日，SEGA将在日本举办《VR战士5》的全国比赛"格斗新世纪4"，再加上夏季举办的"斗剧07"比赛，届时《VR战士5》的人气将比现在有很大提升。名越稔洋联手日本著名小说家驰星周制作的PS2游戏《龙如》是SEGA近年来在家用机平台最为成功的原创新作，《龙如2》首周销量达到了27万，同期推出的廉价版初代《龙如》也已经突破20万大关。07年春公映的《龙如》电影版势必将这股风潮持续到底。制作人名越稔洋在发卖会上透漏《龙如3》将会登陆次世代主机平台，《龙如》已经成为了SEGA在家用机平台一股足以举足轻重的力量。《苹果核战记EX》作为和原作电影制作方SBC合作关系密切的大型游戏作品十分值得关注，已经延期至07年的该作如果能够和吴语森推出的电影版同步上市相信能够获得不错的销量。07财年，SEGA预定推出38款次世代游戏，其中PS3为17款、Xbox360为14款，Wii为7款。SEGA今后的业务除了继续开拓LINDBERGH机版的市场外，打造更多像《龙如》这样的成功原创品牌也是当务之急。



## BANDAI NAMCO 家大业大

06财年，和BANDAI合并后，NAMCO的游戏品质只能用毁誉参半来形容。PSP平台的《铁拳5暗黑复苏》、《王牌空战X》、《高达：圣战》等作品尽管素质优秀，但由于PSP平台自身处于颓势，销量并不理想。《山脊赛车PSP2》和PS3平台的《山脊赛车7》不过是前作增添赛道和车辆加强版，居然在标题上加上续作的名义堂而皇之摆上货架，无疑是对消费者赤裸裸的欺骗。为了弥补糟糕的财政状况，NAMCO不得不将《传说》系列疯狂量产化来维持生计，而该系列的品牌价值也在每况愈下。外包给DIMPS公司的NDS游戏《暴风传说》低下的品质已经成为业界的笑柄，年末商战PS2平台的正统续作《宿命传说复刻版》因为受到NDS和Wii两大任式主机的双重夹击，销售状况也不容乐观，该作想要突破30万大关目

前依然机会渺茫。在次世代平台上，NAMCO目前的表现也不尽人意，PS3《高达：目标锁定》因为跳帧严重和画面素质低下等问题，风评十分糟糕。在05年E3展公布的《铁拳6》影像也让人十分失望。从实际画面分析，该影像很可能只是《铁拳5》的HD化版本影像，真正的《铁拳6》可能在07年才会正式公布。

BANDAI NAMCO目前有10款PS3和Xbox360游戏以及30款Wii游戏正在开发中。考虑到目前Wii的销售状况，30款Wii游戏中大多数可能都是PS2上加入特殊操作的移植作品，也许只有《SD高达》等少量已正式公布的作品才是原创新作。NAMCO BANDAI目前最值得关注的次世代新作是由《传说》开发小组和Monilith工作室（代表作为《异度传说》和《BATEN KAITOS》）预定07年发售的RPG新作《信赖铃音 肖邦之梦》。从06年TGS展会上的试玩版来看，《肖邦之梦》无疑是续《蓝龙》和《失落的奥德赛》后



Xbox360平台又一款实力派RPG大作。《肖邦之梦》拥有卡通渲染风格的画面和与《传说》系列相似的手动战斗系统，由于该作面向国际市场，因此在欧美也能获得一定销量。由于游戏开发平台逐渐转向次世代的原因，激增的开发成本很可能会改变BANDAI NAMCO在动漫改编游戏方面的营销策略，原来的“动漫作品仅仅是依靠原作FANS赚钱，大部分低成本作品卖过20万即可收回成本”的思想已经不再适用于次世代主机。单纯的动漫改编游戏的市场正在变得越来越狭小，日后NAMCO BANDAI需要发展更多像《.//hack》这样在动漫游戏产业多管齐下的创新品牌，和KOEI合作开发的PS3游戏《高达无双》也很可能是一次有益的尝试。海外市场是BANDAI NAMCO成立后的重点发展地区，由于BANDAI的动漫改编游戏在欧美的影响力十分有限，因此开拓欧美市场的重任基本上需要由NAMCO来完成。NAMCO原有的《铁拳》、《皇牌空战》、《灵魂能力》在欧美市场原本就具有非常强大的号召力，除此之外，《传说》系列在欧美的销量在NAMCO的努力下也在日渐攀升。NAMCO BANDAI希望日本本土和欧美市场的收入比例能够达到1：1，为此美国分部Namco Bandai Games America还代理了《战锤》、《地狱之门：伦敦》等欧美大作。BANDAI NAMCO在合并后缺乏的不只是技术实力，还有制作态度。该社若想实现当初合并时“成为娱乐界航母”的豪言壮语，就必须端正发展方针和制作理念，才能在次世代的潮流中发展壮大。

## KONAMI 破冰前行

从FC时代开始一直奉行“广种薄收”战略的KONAMI，其营销策略在PS2时代收到了市场的严重质疑。进入PS2时代，《游戏王》和《DDR》早已成明日黄花，《幻想水浒传》和《心跳回忆》因为3D化的失败而逐渐没落，广受好评的《寂静岭》系列因为改革失败而走向沉沦，《恶魔城》在家用机平台上的发展道路一直险象环生，《忍者神龟》的游戏改编版权也已经拱手让给了UBI。KONAMI的固有品牌除了《MGS》和《胜利十一人》外已经基本消耗殆尽。在次世代软件阵容中，走在最前面的是量产化日益严重的《胜利十一人》系列，欧版《职业进化足球6》已经登陆Xbox360，日版的正统续作《胜利十一人X》也于12月14日发售。由于Xbox360在日本市场的销量一直萎靡不振，《胜利十一人》能否成为微软的完全独占大作目前依然不能确定。PS3方面，《机密武装》新作作为一款FPS游戏已经成为KONAMI发展欧美市场的重要品牌，但从TGS2006的试玩来看，本作的素质也显然没有达到一流大作的水准。欧洲市场一直热销的《寂静岭》系列前不久已经有了新作的消息，《寂静岭5》将延续2代的风格，将心理悬疑路线发扬光大，本作具体会登陆PS3还是Xbox360依然没有确定。作为KONAMI最强技术实力的象征，小岛组一直都是次世代战略中最为重要的力量。06年年末发售的《MGS掌上行动》在世界各地媒体都获得了超高评价，已经成为了PSP在年末商战期间反击NDS的主力大作。在07年的新作中，《ZOE3》在北美《PS官方杂志》已经确定会在PS3上登场，但本作应该处于初期企划阶段，能否按时在2007年内登场依然是未知数。《合金装备4》的开发进度尚算顺利。但由于PS3平台未来前景一直不明朗的原因，近期一直有传



言KONAMI曾经向小岛组施压，将《合金装备4》移植到Xbox360平台上以收回成本。尽管KONAMI官方已经否定了这种说法，但考虑到厂商的经济利益，如果KONAMI作出这种毁诺行动也是有一定可能性的。07年该作的完成度应该会达到一个新的高度，届时将会推出新的预告片甚至试玩版供玩家检阅。不管怎样，《合金装备4》作为目前PS3独占游戏中首屈一指的巨作，其表现完全有可能左右PS3的最终命运和KONAMI在整个07财年的收益。之前一直以日本最大第三方自居的KONAMI，在SQUARE ENIX和BANDAI NAMCO两宗合并案诞生后也只能屈居第三位，收益状况也日益越下。进入次世代，除了振兴老牌系列的计划外，KONAMI必须打造全新的品牌以应对瞬息万变的市场，才能在业界拥有立足之地。

## CAPCOM 乱后入治

CAPCOM在05财年的利润为6200万美元，比04财年飙升了91.6%。尽管年初《新鬼武者》和《大神》的销量不尽人意，但《勇闯尸城》在北美市场的疯狂热卖已经使得CAPCOM的业绩大为好转。冬季商战中，PSP平台还有《怪物猎人P2》这款50万黄金级销量大作在日本登陆，CAPCOM在07财年的最终收益可以算一片光明。但社内严重的人材流失已经让CAPCOM在歌舞升平的盛世中被迫重新面对新的危机。冈本吉起和船水纪孝两位老将已经分别于03年和04年退社，06年年中，创立2年的CLOVER工作室也终于



寿终正寝，第四开发部的大部分工作人员随着CLOVER的解散而各奔东西。第四开发部在CAPCOM社内一直拥有举足轻重的地位，除了堪称CAPCOM镇社之宝的《生化危机》外，还开发了《恶魔猎人》和《逆转裁判》等在销量和口碑上双赢的原创新作。然而由于社内的党派斗争问题，CAPCOM将以三上真司为首的第四开发部成员分离出社成立了CLOVER。在2年的时间里，CLOVER制作了《幻侠乔伊》、《大神》、《上帝之手》等极具创意的新作，但曲高和寡的销量已经使得CAPCOM不得不对CLOVER进行业务清算。三上真司、稻叶敦志、神谷英树等主创人员纷纷被扫地出门，第四开发部的干将仅剩负责《恶魔猎人4》和《战国BASARA》的小林裕幸一人幸免于难。除了这些党派斗争的牺牲品外，第一开发部曾经负责《恶魔猎人》和《怪物猎人》的田中刚也于06年退社。CAPCOM巨大的人才流失的原因是多方面的，除了社长迁本宪三将资金私自挪用投资不动产导致游戏部门产生恶性循环外，社内大幅减少了原创新作的投入也是原因之一。而最为根本的原因，则在于第二开发部和第四开发部在社内激烈的党派斗争。三上真司等人的离去，与其说是“拥PS2派”和“反PS2派”的斗争，还不如称之为稻船敬二和三上真司之间的战争。田中刚的退社已经充分表明了目前稻船在CAPCOM社内一手遮天的局势和其对于清除一切外系势力的冷酷。回想CAPCOM的几次起死回生，无论是90年代初期《街头霸王》的异军突起，PS时代《生化危机》的无上辉煌，还是近年来《怪物猎人》的力挽狂澜，无不是依靠独具创意的新作得以翻身。众多才华横溢的制作人正是CAPCOM最大的财富，而CLOVER的解散对于CAPCOM来说并不仅仅是失去了几位优秀的主创人员那么简单，还会给该社的未来健康发展增添几分不稳定因素。

在次世代软件阵容方面，第二开发部的《失落的星球》将于今冬在Xbox360平台上登陆。以欧美市场为主攻方向的该作是稻船敬二全力打造



的新品牌，很可能会像当年PS2上的《鬼武者》一样成为CAPCOM第一款突破百万的次世代游戏。小林裕幸的《恶魔猎人4》在TGS2006上已经提供了试玩版，该作是目前的PS3日系大作中开发度较高的一款，如果进度顺利，在07年年内发售的可能性很大。Wii平台目前CAPCOM还没有拿出真正有力度的产品，只有《生化危机 安布雷拉历代记》和《战国BASARA》新作聊以充景。而作为次世代主力作品的《生化危机5》自从05年中旬初次公布之后几乎没有任何新消息放出，很可能已经遭遇了推倒重来。近日竹内润在访谈中声明，《生化危机5》的发售日期最早也要延期到08年，似乎表示本作的开发进度并没有达到预期。Xbox日本事业本部长泉水敬曾经暗示《生化危机5》将会作为Xbox360一定时间



内的独占作品登场。考虑到CAPCOM异常圆滑的处事态度，该传言也具有一定的可能性。掌机平台方面，NDS上的《逆转裁判》和《洛克人》系列在保持品质稳定的同时也在一直求新求变，并已经拥有了一定的核心玩家群体，销量也较有保障。《怪物猎人P2》在PSP上的前作销量高达65万套，是PSP中第三方厂商作品销量最高的一款，该作在日本玩家期待榜中的名次也一直名列前茅，相信发售后一定会为萎靡不振的PSP平台带来新的活力。除了和Y'sk公司合作开发的PS2游戏《新宿之狼》外，CAPCOM在上一代平台已经没有多少值得注意的作品。由于CAPCOM的作品以核心向的动作游戏居多，再加上其目前力挺Xbox360的战略，07财年，欧美市场将会成为CAPCOM的发展重点。

## KOEI 推陈出新

KOEI在次世代发展的道路上可谓举步为艰。06年在Xbox360上发售的《战国无双2》和《真三国无双4帝国》不过是同名游戏PS2版的HD化而已，在技术上毫无任何优势可言。世界上第一款公开发布的PS3游戏《仁王》（原名《鬼》）直到目前依然没有任何新消息放出，通过以前透漏出的仅有的几张图片来看，该作很可能早已流产。原定为PS3首发游戏的《致命惯性》因为开发度延后，已经延期到07年春季发售。《剑刃风暴 百年战争》在画面上几乎依然停留在PS2水准，受到玩家的冷遇也是情理之中。PS2时代的辉煌造就了KOEI今天的霸业，首发游戏《决战》和PS2平台早期作品《真三国无双》的热卖以及随后的系列化给KOEI带来了巨额的收益。但另外一方面，KOEI也是一家极度依赖《无双》系列的厂商，传统战略类游戏在社内的收益比例正在逐渐减少。限于文化包容性和口味问题，《无双》系列作品在欧美不可能有太多销量，日本市场才是KOEI的重中之重。在Xbox360在日本一直呈现颓势，而PS3目前前景同样不明朗的情况下，该社在未来的平台选择方面也一直举棋不定。《致命惯性》和《百年战争》原本作为PS3独占作品公布，但前不久便发布了Xbox360版本的信息，从《致命惯性》的Xbox360版和PS3版仅相隔半个月的发售日来看，该社对于这两款作品的暗渡陈仓工作早已进行多时。Wii平台的《战国无双Wave》只不过是PS2版《战国无双2》加入体感操作和若干新要素的作品，诚意有限，该作的发售日期也从06年12月延期到了07年年内。技术力不足是KOEI目前面临的最严峻的问题。开发《无双》系列的Omega Force小组的技术力也十分有限，在PS2晚期就已经显现出力不从心的趋势。为了扩充技术实力，同时也是为了开拓欧美市场，KOEI于06年10月已经发布了扩充加拿大多伦多分部（负责开发《致命惯性》）的宣言，在今后的几年内，KOEI的加拿大分部将扩充150至200名左右的开发人员，用于向欧美市场开发新的作品。和NAMCO BANDAI合作开发的PS3游戏《高达无双》已经预定于07年年内发售，今后KOEI在实力不足的情况下很可能推出更多和其他厂商合作开发的作品。与其同时，KOEI也在逐渐加强对PC网络游戏的投入力度，《信长之野望ONLINE》在年初早已登陆中国，《真三国无双BB》也于06年11月开始在日本正式运营。经过多年《无双》系列作品的洗礼，日本市场《无双》系列作品的销量也在逐渐呈现疲软趋势。如何在内忧外患中找到新的盈利点，将是关系到KOEI未来生死存亡的关键因素。

## MISTWALKER 穿越迷雾

作为微软征服日本市场的得力干将，MISTWALKER的一举一动都牵动着无数玩家的目光。坂口博信作为前SQUARE ENIX的灵魂级人物，利用其深厚的人脉关系，他已经对昔日的旧主展开了疯狂的挖角活动，吉田明彦，皆川裕史，皆叶英夫都已经加入了MISTWALKER的新作计划当中，现况不明的松野泰已未来也很可能投奔坂口阵营。再加上早已宣布加盟的天野喜孝，鸟山明，井上雄彦和植松伸夫，崎元仁等几位大师，MISTWALKER目前的人力资源可谓极其强大。《蓝龙》作为MISTWALKER最重要的两大主力大作之一，历经长达2年的广告轰炸，最终在年末商战Xbox360孤立无援的情况被投放到日本市场，首周便取得了8万套的佳绩，其中4万套为主机同捆版，Xbox360主机的日本累计销量在该作的带动下也终于突破了20万。相对于Xbox360在日本的极度颓势而言，这样的成绩已经相当不易了。微软对于《蓝龙》定下的预定销量为累计20万套，为此不但在《月刊少年JUMP》和《周刊少年JUMP》上推出两部《蓝龙》漫画版，07年春还会推出由游戏原作改编的动画版。在动漫方面的连携无疑可以使《蓝龙》在一段时间内保持一定的热度，该作也很可能成为一款长卖型软件，最终销量能否突破20万大关将是微软和其他第三方厂商都拭目以待的问题。坂口在NDS上的新作《ASH》目前开发进展顺利，预定在07年上半年推出，而紧随其后的则是号称挑战《最终幻想》的野心之作《失落的奥德赛》。从《FAMI通》放出的试玩版来看，《失落的奥德赛》已经具有了成为一款一流RPG大作的潜质，由于该作的风格较之《蓝龙》更加国际化，因此在欧美也能够取得不错的销量。除了上述三款作品之外，Xbox360游戏《Cry On》和处在企划阶段的《蓝龙2》也是十分值得关注的作品。值得一提的是，坂口在接受《FAMI通》采访时曾经表示，MISTWALKER目前依然有三款新作尚未公布，并且这三款作品可能出在Wii或者NDS平台，并和任天堂合作开发。由此可见，以后MISTWALKER将并不会仅仅局限于Xbox360主机，该社很可能走上和SQUARE ENIX一样的跨平台发展道路。成立已经2年的MISTWALKER的发展速度和影响力都有目共睹，拥有多达300名员工的该社已经成为了日本游戏界一股不可忽视的新生力量。

## LEVEL5 提升自我

以《暗云》和《暗黑编年史》起家，凭借《勇者斗恶龙8》名声大噪的LEVEL5的发展速度非常惊人，在短短的6年时间里该社就已经从一家仅有30人的小公司成长为拥有百余名员工的会社。04年推出的《勇者斗恶龙8》凭借LEVEL5精湛的卡通渲染技术，一扫玩家心中"《DQ》画面粗糙"的印象。也正因如此，SQUARE ENIX才会把NDS上推出的《勇者斗恶龙9》继续交给LEVEL5开发。从该作在新闻发布会上试玩的素质来看，秘密开发时间长达一年的该作完成度已经相当高，不出意外，07年中旬准时登场应该不会有任何问题。06年10月11日，LEVEL5召开了新闻发布会，宣布了向游戏发行商转型的计划。今后LEVEL5将成为一家兼具游戏开发和发行业务的公司。由其自己独立发行的第一款游戏是会上公布的NDS原创新作《莱顿教授》。随着公司发展方向的转变，LEVEL5的企业标识也进行了重新设计，新LOGO的"V"代表了"Vision"（远见）。除《勇者斗恶龙8》外，LEVEL5之前开发的作品均由SCE发行。其意图自己发行游戏并加盟NDS阵容的经营方针无疑是要摆脱SCE的控制，走向多平台发展道路。LEVEL5在日本第三方中拥有较强的技术实力，但细节设定的失败和缺乏开发经验使得该社的作品往往最终素质大打折扣。《星际游侠》在销量上的暗淡已经暴露了LEVEL5开发经验不足的问题，PSP平台的《圣女贞德》口碑也不尽人意。PS3平台的RPG游戏《白骑士物语》将是LEVEL5在次世代上最为重要的新作，其成败与否将关系到LEVEL5日后的发展状况。

## EA 商海巨贾

06财年EA的财务状况不佳，除了《超人归来》游戏版大幅度延期之外，次世代主机纷纷登场带来的更新换代也是重要原因。EA作为欧美游戏界的第一巨鳄，每年都会有20款以上百万销量的游戏登场。对于这种大规模流水线式公司而言，加快制作新作的效率是目前的首要问题。为了应付次世代带来的技术转型，EA在06年对公司内部进行了大规模的改革。首先，为了缩减开支，EA对全球6500-7000名员工中的5%进行裁员，被开除的员工数为300人左右。对于剩下的员工将会进行再编制。EA对旗下众多工作室的资源进行了有机整合，位于加拿大范库佛的EA全球制作室将会成为统领旗下全球各大工作室的旗手。EA全球制作室责任在于加紧次世代主机的技术开发，并将所获得的技术统一共享给EA各大游戏系列使用。为了加强各个项目的沟



通，EA打破了以往单独项目组的工作流程，将开发团队按照职能分为美术组、程序组、设计组等多个分工小组，每个小组将同时负责多款游戏的开发工作。其优势在于加强EA各个游戏系列的资源利用效率，同时也有利于提高游戏本身的素质。

EA在次世代转型期实施了现有平台和次世代平台并行的战略，《FIFA足球》、《NBA Live》等作品在登陆Xbox360平台的同时也推出了PS2和Xbox版本。EA SPORTS系列的体育游戏在次世代平台的优势基本仅局限于画面，游戏性方面，次世代版本和PS2、Xbox版本相比差距几乎微乎其微。为了开拓次世代主机的市场，除了体育游戏外，EA需要更多有分量的大作。EA很少自己开垦新的游戏品牌，其旗下的大多数知名游戏系列，包括《模拟人生》、《极品飞车》、《Madden NFL》和《荣誉勋章》等都是通过收购其他公司获得。近年来，EA也一直在加快收购其他游戏公司的速度，04年EA收购了开发《NBA街头篮球》的NuFX公司和开发《火爆狂飙》、《黑煞》的Criterion公司。05年EA通过大规模收购股份的方式企图收购UBI，但由于各种原因该计划最终宣告失败。06年，在经过长达2年的努力后，EA成功通过收购股份的方式吃掉了开发《战地》系列的Digital Illusions CE公司。在07年，这条大鳄还会将收购的目标放在哪家公司上目前尚未定论。EA的执行副总裁Gerhard Florin在接受国外媒体采访时曾经表示"Crytek是一个非常合适的被EA收购的公司。"由Crytek公司开发，EA代理发行的PC游戏《孤岛危机》（Crysis）具有极为惊人的画面表现，其使用的引擎CryEngine2甚至有凌驾于虚幻引擎3的技术力。考虑到目前EA急需扩充技术力的现状，Crytek在07年被EA收购的可能性极大。





目前EA拥有极为庞大的次世代新作计划，《极速滑行》、《SSX滑雪Blur》、《NBA街头篮球》、《火爆狂飙5》、《街头格斗 偶像》、《荣誉勋章 空降兵》等新作都将于07年春登场。在EA的财政报告中，07财年内的新作还包括《命令与征服》、《黑煞》、《指环王》、《模拟人生》续作和原创新作《战地双雄》。EA SPORTS系列早在首发阶段就是力挺Xbox360的重要游戏系列，由于PS3在欧洲营销计划大幅度延期的原因，《FIFA07》已经成为了06年年内Xbox360的独占作品。PS3方面，EA已经确认有30款新作正在开发中，其中三分之一将会在07年春季登场。Wii方面，07财年EA将会推出12款新作，《SSX滑雪 Blur》等3款作品将成为Wii的独占作品。EA一直在加强对于Wii平台的支持力度，12月初被EA收购的Headgate公司已经改名为盐湖城工作室，专门负责Wii游戏开发。《极品飞车 卡本峡谷》、《哈利·波特与凤凰社》、《教父》等游戏作品今后都将陆续登陆Wii平台。由于EA一直奉行全平台战略的方针，要想拉拢EA加盟对于各大硬件厂商而言异常容易，但想要得到EA的独占作品并不简单。07年，EA在PS3和Xbox360两个平台上的新作阵容的差别并不会有多大，而对于Wii平台，EA很可能会拿出一些有创意，能够利用到Wii体感操作的作品。为了次世代游戏的开发，EA已经购买了虚幻引擎3，该公司的新作在画面方面将会得到一定程度上的提升。对于有着庞大且固定用户群体的EA而言，06财年不佳的财务状况并不会对未来业务产生多少影响，07年该公司依然会继续平稳发展。

## Activision 重在行动

Activision已经成为欧美规模仅次于EA的第二大开发商，近年来该公司的发展速度非常迅猛。官方预计在06财年，全年收入将达到11亿5千万美元。为了赶超EA，Activision在次世代的游戏开发中一直位于先列。《使命召唤2》是Xbox360的首批百万大作之一，作为Xbox360的首发作品已经让人们见识到了Activision的技术实力，而06年年末在PS3、Xbox360和Wii三大次世代平台全面开花的《使命召唤3》势必再次创造新的商业神话。电影和动漫改编游戏一直都是Activision的业务重点，《蜘蛛侠3》、《怪物史莱克3》和《变形金刚》都将于07年内发售，只要能够赶上电影的放映档期，这些作品就一定会有非常不错的销量。06年Activision已经砸下7000万美元从米高梅电影公司手中买下了到2014年为止的《007》系列的游戏改编版权。但由于该合同直到2007年才会生效，因此Activision的《007》游戏作品要等到2008年才会正式面世。《使命召唤》作为Activision目前的顶梁柱，为了保持一年一款正统续作的推出速度，该系列已经被分配给Infinity Ward和Treyarch两家公司分头开发。系列作品中，《使命召唤》、《使命召唤2》和《使命召唤4》由Infinity Ward负责。《使命召唤4》的开发进度非常顺利，已经预定于07年末登场。负责开发《使命召唤：红一纵队》的Treyarch在《使命召唤3》开发工作完毕后将会投入到《蜘蛛侠3》的开发工作中。为了弥补Treyarch人手不足的问题以及增强技术实力，Activision已经登出广告，为Treyarch的次世代游戏开发工作招兵买马。07年，随着《托尼霍克滑板》新作和大批的电影改编作品的推出，Activision的财政状况将走向一个新的高峰。





## TAKE TWO 人在江湖

TAKE TWO是一家极度依赖《GTA》的公司，06年除了PSP的新作《GTA罪都故事》和PS2移植版《GTA自由城故事》外，炒冷饭性质的《GTA三部曲》也公然出炉。《GTA》系列强大的市场号召力无庸置疑，但其给TAKE TWO带来的负面影响也是十分巨大的。曾经一度闹得沸沸扬扬的《GTA圣安德里亚斯》"热咖啡"事件在06年终于有了定论。TAKE TWO和联邦贸易委员会达成了调解相关意向，结束了一系列法律争端。TAKE TWO保证在之后的游戏作品中不会出现在游戏分级以及游戏内容上对消费者的误导行为，从而逃过了联邦贸易委员会对其进行的经济处罚。负责开发《GTA》的RockStar小组在06年还推出了一款原创新作《恶霸BULLY》，尽管该作获得了不错的销量，但也引来了舆论的不少指责。为了摆脱对《GTA》系列的过分依赖，TAKE TWO于05年成了全资子公司2K Games。2K Games从美国SEGA接手了《2K》体育系列，和EA SPORTS分庭抗礼。除此之外，2K Games还负责游戏的发行工作。通过代理《文明4》、《上古卷轴4》等具有文化内涵的游戏，2K Games在广大玩家心中迅速树立了良好的形象。《上古卷轴4》在美国市场的热卖已经给母公司TAKE TWO带来了丰厚的利润。06年年初，TAKE TWO收购了开发《网络奇兵》（《Syetem Shock》）系列的Irrational Games。07年年初该公司的《生化奇兵》（《BioShock》）将是Xbox360平台值得关注的力作之一。07财年对于TAKE TWO来说将是辉煌无比的一年，《GTA4》在07年10月登陆PS3和Xbox360平台后势必疯狂席卷美国市场。为了《GTA4》，TAKE TWO已经着手开发次世代主机上的引擎。04年EA收购了Criterion公司，不但获得了《火爆狂飙》系列游戏的版权，还意味着从此使用Criterion的RenderWare引擎开发游戏的厂商都要向EA支付巨额的专利费，在这其中就包括TAKE TWO的《GTA》系列。为了不受制于EA，TAKE TWO旗下的RockStar工作室开发了RAGE引擎（Rockstar Advanced Game Engine），首款采用该引擎的游戏就是Xbox360平台上的体育游戏《乒乓》。从《乒乓》这款游戏优秀的画面素质中，我们可以看到未来使用同一引擎的《GTA4》的画面依然值得期待。

值得一提的是，任天堂美国社长雷吉在接受美国电视媒体采访时曾经透漏，任天堂为了让《GTA》在Wii平台登陆，已经开始和TAKE TWO公司展开交涉。也许不久之后，我们就能看到Wii平台上《GTA》新作的消息了。

## UBI 纵横天下

从05年年末EA恶意收购案件后，UBI的股票在一年以来的时间内一直在飙升，游戏业务方面的发展速度也十分惊人。UBI官方预测截至06财年，公司

的销售额将达到2亿7千万欧元（约合3亿4千2百万美元）。如果该预测能够实现，那么育碧的季度平均增长率将有望达到8%－12%，这无疑是一个十分惊人的数字。借助Xbox360在欧美的大红大紫，UBI的业绩也有了相当大的提升。《汤姆·克兰西》系列军事游戏的全面开花成为了06年Xbox360最大的卖点之一。《幽灵行动：尖峰战士》、《分裂细胞：双重间谍》和《彩虹六号：维加斯》等作品在画面上的表现十分出色，UBI的次世代技术实力已经得到了初步体现。同样作为在现行平台和次世代平台双管齐下的厂商，UBI的Xbox360游戏相比较EA显得更有诚意。《分裂细胞：双重间谍》等作品的Xbox360版本不仅拥有比Xbox和PS2版更为出色的画面表现，在游戏内容上也和其他版本有





所不同。借助次世代主机的更新换代，UBI已经将工作重心全面转换到了下一代主机上。由蒙特丽尔制作组开发的《刺客信条》拥有一流的技术性，该作将成为UBI全力打造的新战略品牌。UBI为《刺客信条》开发的引擎"弯刀"（Scimitar）将作为日后UBI在次世代主机上的通用引擎，以后UBI在次世代平台上的作品画面表现相信也会越来越惊人。Wii平台方面，UBI是任天堂目前最为重要的合作伙伴之一，《赤钢》作为Wii的首发软件，在欧美市场已经对Wii起到了重要作用。《雷曼 疯兔危机》、《孤岛惊魂 复仇》、《分裂细胞 双重间谍》和《波斯王子：宿敌之剑》的Wii版也在体感操作上煞费苦心，其中《雷曼 疯兔危机》已经成为Wii在半年内的独占作品，UBI对于Wii平台的重视力度可见一斑。而在PS3方面，UBI则一直没有拿出有分量的独占作品，《刺客信条》也已经宣布同时在Xbox360上推出。根据CG电影改编的《忍者神龟》将于07年3月发售，如果PS3能够准时在欧洲登场，该作很可能会成为PS3在欧洲的首发软件之一。UBI一直在加强电影和动漫相关游戏的投入力度，《金刚》是05财年UBI最为重要的作品之一。除了《忍者神龟》外，动画电影《狩猎季节》，经典电影《洛奇》和人气电视剧《迷失》的改编权也已经落入UBI手中。从06年9月FTP服务器盗窃案中泄漏的游戏素材来看，UBI的次世代游戏阵容非常庞大。其中Xbox360独占的《分裂细胞5》和新形态FPS游戏《迷雾》已经正式公布，尚未公布的Xbox360版《波斯王子4》和《火影忍者》也很可能会在07年年内发售。相比较EA，UBI在次世代平台的游戏无论是技术力还是诚意都略胜一筹。如果UBI能够充分利用自己在次世代主机上的技术优势，该公司未来的发展情况也将不可估量。

# 3 翘首展望2007重大游戏业界会议





## 1月 CES电子消费展 年初第一展览会

CEA（美国电子消费协会）在美国拉斯维加斯举办的CES展会（Consumer Electronics Show，电子消费展）是全球规模最大的电子消费品展会。和E3、TGS等展会不同的是，CES展更加倾向于游戏硬件方面。07年是CES展会创立40周年，



展会具体举办时间为1月8日至1月11日。索尼和微软在历年的CES展会上都是重要的参展厂商，06年，HD-DVD和蓝光播放器都已经正式上市，两大次世代影碟阵容之间的拉据战也



正式开始。06年微软在CES上公布的299美元超低售价Xbox360外接用HD-DVD光驱已经于06年年末发售并取得了不错的销量，与此同时，各大公司的HD-DVD播放器的售价也要普遍低于蓝光播放器，尽管目前次世代影碟规格大战仍然处在发展初期，两大阵营之间的战况处于胶着状态，但PS3在全球的颓势已经给蓝光阵营敲响了警钟。推广蓝光平台所背负的成本是PS3无法承受之重，蓝光要想领先HD-DVD也不可能仅凭PS3一部电子产品。07年的CES展上，更多的次世代光碟播放器都会公布，并且两大光碟阵营之间的价格战也很可能全面打响。CES官方网站曾经表示，微软总裁比尔·盖茨将在07年CES发表基调演讲。盖茨在之前的CES基调演讲中曾发表关于初代Xbox以及Xbox360外接HD DVD光驱等硬件产品的详细消息，07年CES展会，盖茨也很可能借此发布全新的硬件相关产品。任天堂官方已经确认，搭载DVD播放的新型号Wii主机将在07年下半年发售，CES展上任天堂也很可能展出他们的新型Wii主机。

CES的历史甚至比E3展会更加悠久，在1995年E3开始举办之前，CES就已经成为游戏厂商联系业务的窗口。E3在06年宣布改革后，CEA立刻宣布他们在研究给中小型游戏公司提供举办展会的机会，给他们提供与媒体、投资者、消费者沟通的场所。07年的CES展会将会开设游戏技术专区（Gaming TechZone），该专区已经得到了英特尔公司的鼎力支持，届时将不仅会有硬件产品出展，一些中小型游戏软件公司同样可能在CES展会上发布他们的作品。

## 2月 DICE峰会 游戏开发者群集

DICE峰会（Design, Innovate, Communicate, Entertain Summit）创始于1998年，由互动艺术科学协会（AIAS）举办，地点为拉斯维加斯。每年的DICE峰会时间持续2天，会上公布的互动成就奖（IAA）被称为游戏界的奥斯卡颁奖典礼。一年一度的DICE峰会是对一年以来的回顾和奖励，公布的新消息不多。大多数的厂商都会选择把有价值的消息留在不久之后的GDC大会上。

## 3月 GDC峰会 IT业VIP大聚会

GDC（Game Developer Conference）大会于1987年开始举办，目前已经成为每年最重要的游戏展会之一，举办地点位于美国IT重镇圣柯赛尔市。和E3以及TGS不同，GDC是真正面向游戏开发者的专业技术论坛。近年来GDC在游戏界的地位





在逐步提升，很多新技术和服务往往都在GDC大会上率先公布。04年微软公布了新一代游戏开发工具XNA；05年，三大硬件厂商在会议上公布了次世代主机的详细情报；06年，索尼公布了PS3的首发计划和专用网络。07年GDC大会上将会有多少重要的消息公布值得拭目以待。微软一直都是GDC的忠实支持者，初代Xbox和新一代游戏开发工具XNA，以及Xbox360的社区网络服务和用户界面都是在之前的GDC会议上公布，07年的GDC会议上微软也势必会发布足够分量的新闻。《光环3》在07年3月即将开始网络内测，该作的完成度将会达到一个新的高度，考虑到微软需要足够重头的消息压制PS3日益庞大的气势，GDC上公布《光环3》新情报的可能性极大。

PS3在欧洲市场错失了5个月的良机已经让索尼追悔莫及，Xbox360和Wii在欧洲06年年末的销售状况都非常喜人，面对欧洲市场索尼不可能坐视不管，但PS3的产能问题一直是困扰索尼进入欧洲市场的最重要原因。索尼之前曾经将欧洲PS3首发的日期由"07年3月"改为"尽力以07年3月为目标努力"。但前不久索尼欧洲分社总裁兼首席执行官David






Reeves再次重新声明：PS3将100%确保三月在欧洲发售。从目前索尼的产量来分析，在整个07年上半年内，PS3都将处于缺货状态。即使PS3能在07年3月准时登陆欧洲市场，届时提供的货源也可能十分稀少。软件方面，SEGA已经确认《VR战士5》会在3月登陆欧洲市场，UBI的《忍者神龟》成为欧洲首发游戏的可能性也相当高。

3月初，美国和日本市场的春季商战就会开始打响。Xbox360软件在此时已经进入成熟期，但由于第三方和第二方软件商普遍对PS3和Wii平台准备不足，因此大多数PS3和Wii作品都从06年年末延期到了07年春发售。PS3平台的《VR网球3》、《机车风暴》、《天剑》、《龙穴》、《忍者龙剑传Σ》，Wii平台的《马里奥足球》、《索尼克秘密指环》、《波斯王子：宿敌之剑》都是值得关注的作品。

## 7月 E3媒体商务大会 PK世界游戏精英

从07年起，E3展会将正式更名为E3媒体及商务高级会议（E3 Media and Business Summit），举办地点由原先的洛杉矶会展中心转移到位于圣塔莫尼卡的Barker仓库举行。展会时间由历年的5月中旬调整为7月11日到7月13日这三天内召开。从此E3展将由原来的对外开放式改为完全的组委会邀请式，只有收到ESA（美国电子娱乐软件协会）邀请的厂商和媒体才能出席，因此一些中小型游戏开发公司很可能与E3彻底无缘。改革后的E3在理念上更加类似于GDC大会，将不会给普通玩家提供服务，而是专注于业界高层之间的交流和沟通。至于历年E3展会前三大硬件厂商和各大第三方的新闻发布会，由于这些会议并不是由ESA举办的，因此目前尚无定论。考虑到历年以来E3的传统，各大游戏公司不会对E3坐视不理，但投入力度肯定会对比往年有所减少。



## 8月 GC游戏欧洲展 媲美E3的大舞台

04年，英国伦敦的ECTS游戏展陨落后，GC已经成为了欧洲第一大游戏展。而在07年E3经历改革后，GC也已经迅速荣升为欧美第一大游戏展。GC展全名Game Convention，始创于02年，举办地点为德国的工业重镇莱比锡。4年来GC展的发展速度非常快，06年的GC展已经吸引了18.3万名观众，从观众人数来看，GC展在世界各大游戏展的规模中仅次于TGS。考虑到美式游戏在TGS上的局限性，不少欧美厂商在E3改革后都纷纷宣布了自己在07年GC展上的宣传计划。GC展的成功得益于德国对于游戏行业的大力发展，也得益于组委会良好的管理组织以及展会提供的优异环境。各大游戏厂商对于06年GC展的宣传效果都十分满意。07年GC展的规模将会进一步扩大，同时欧美厂商也会考虑将更多的重要情报放在展会上公布。欧洲游戏市场近年来一直处于高速发展状态，显示出极高的潜力，因此各大厂商的对于欧洲市场的营销计划也一直慎之又慎。NDS在欧洲市场一直长期压制PSP的一个重要原因就在于其先行数月的优势，而如今Wii在欧洲的销售状况非常喜人，在欧洲市场错过了06年圣诞商战的PS3和Wii在销量上的差距日后将会越来越大。索尼必须在GC展上公布更多的利好措施以及更加强大的软件阵容才能挽回PS3在欧洲市场的颓势。

Nintendo World Space是任天堂自己举办多年的展会，从99年开始固定在8月下旬在日本东京卫星城千叶市的幕张会展中心举办，直到03年宣布停办。06年为了给Wii在日本的首发造势，任天堂在名古屋、大阪和东京以Nintendo World 2006的名义展开了各地巡回的试玩展。由于任天堂一直拒绝参加TGS展，随着E3的陨落，该社失去了一个重要的对外展示的窗口。因此任天堂很可能考虑会重新举办自己的展会Nintendo World Space。

## 9月 TGS东京电玩展 新一年游戏实况

根据CESA协会的统计，06年的TGS展吸引了共19.2万名观众，创下了历史新高。随着NDS的崛起和三大次世代主机的发售，日本市场正在逐渐复苏，E3陨落后，在千叶市的幕张会展中心举办的TGS已经成为了全球规模最大的游戏展会，因此众多厂商都在逐渐加强对于TGS的支持力度。07年的TGS规模可能再次创下新高，更多有价值的一手情报也会在展会举办期间的新闻发布会上公布。任天堂尽管一直拒绝参加TGS展，但展会期间其举办的新闻发布会一直都是业界关注的焦点。05年和06年凭借Wii在新闻发布会上公布的新情报，使得没有参展的任天堂依然引来了媒体的关注。07年任天堂势必依然会以某种方式引起媒体的注意。由于年末商战临近，TGS展会上一些开发度较高的大作都会提供新的试玩版，其中PS3的《合金装备4》、《恶魔猎人4》，Xbox360的《光环3》和《失落的奥德赛》都可能在展会上提供新的试玩版，SQUARE ENIX的《王国之心》新作，SCE的《GT赛车5》也可能在展会上公布新消息。

## 10月 IDG游戏大展 新时代的盛会

PS3和Xbox360平台的《GTA4》已经确定会在10月16日登陆北美市场，该作发售后必然会以绝对优势席卷北美销售排行榜。缺乏大作抗衡的任天堂不可能坐视不管，Wii和NDS届时也一定会有重量级大作相抗衡。

作为E3开创时的支持者之一的IDG出版公司宣布，在E3进行改革之后，他们将会在原E3主场洛杉矶会展中心举办以改革前E3为模版的新游戏展。该游戏展的名称将由玩家决定，日期暂定为07年10月。该展会向所有玩家开放，在此基础上，IDG还希望新的展会能够吸引更多的业界开发商和发行商参加，其中以E3主办方ESA（美国电子娱乐软件协会）的成员为主。IDG官方希望新展会将把商业交流和观众参观融合在一起，同时给普通玩家和业界人士提供交流和展示的空间。目前ESA和各大游戏厂商均未对IDG的邀请给予任何答复，但从之前历年E3展会的辉煌来看，IDG如果能够争取到足够的厂商支持，举办的新展会很可能重现往年E3的辉煌，未来的潜力极大。

## 11月 圣诞商战在即 平安夜的激斗

07年的年末商战将完全是掌机和三大次世代主机的天下，PS2和Xbox的影响已经微乎其微。PS3方面，《合金装备4》将会成为索尼征服北美市场的最大功臣，该作如果能准时在07年年末登场，完全能够大大提高PS3的市场号召力。Xbox360平台上，《光环3》和《失落的奥德赛》将会分别在欧美和日本市场发动最强的冲锋。日本市场Xbox360的颓势一直是微软的心头之患，《蓝龙》在06年商战的出色表现已经为Xbox360的日本市场带来了一丝转机，一年后的《失落的奥德赛》同样值得期待。12月末的圣诞期间是任天堂占绝对优势的时刻，NDS和Wii势必再次重现疯狂热卖的潮流，Wii平台方面，开发多年的《超级马里奥：银河》很可能选择在07年年末投放市场，成为对抗索尼和微软的最终兵器。除了超大作阵容外，硬件厂商也势必会选择将主机降价来推波助澜。Wii的成本是三大主机中最低的，再加上其目前松弛有度的定价策略，在年末商战期间降价的可能性极大。Xbox360的制造成本在06年已经下降了近40%，微软已经足够拥有降价的资本。06年年末圣诞期间Xbox360限期降价100美元的促销活动已经造成了轰动性效应，07年微软也很可能考虑将Xbox360永久性降价以压制PS3和Wii。到07年年末，PS3的产量将会比现在大大提高，成本也会得到一定的控制，但考虑到PS3在发售前已经进行了大幅度降价，再加上目前索尼集团日益严重的财政危机，PS3在07年年末大规模降价的可能性不大，但很有可能对定价进行小幅度下调。07年年末，发售一周年的PS3和Wii将会初步站稳脚跟，先行一年的Xbox360也将更加显示出自己的优势。07年的年末商战的惨烈程度将会远远超出06年，处于高速发展期的三大次世代主机将在此刻决出优劣，一定江山。

□文/CTU Macro





Vol.198
2007 / 03
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「失落星球」

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

# CONTENTS









■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

# 游戏新闻眼

Vol.198

Focus on Game News

## 双周注目图片



最近，日刊登出了《高达无双》的游戏画面，看到此景，估计大家会错把它当作是赵云吧？

# 微软举办360新年聚会 行货主机07年有望上市



本刊讯　2006年12月28日，Xbox360在新年到来之际也迎来了自己一周岁的生日，微软特别在北京举办了Xbox媒体俱乐部新年聚会，并借此机会向众多媒体公布了这一年以来Xbox360取得的丰硕成果。其实，这次微软举办的Xbox新年聚会只是纯粹的媒体见面活动，而并非像之前传言的那样，是行货360进入中国大陆市场的新闻发布会。其实质更像是要对来宾们讲解有关360的娱乐功能，进而借助媒体的宣传起到品牌推广的作用。至于之前网络上的传言，经过我们询问代理此次活动的爱德曼公司后得知，原来这次的活动规模并不大，所以发出的邀请函数量有限，而那些没有接到邀请的网站则通过这些捕风捉影的消息枉加臆测，以至于很多人都深信此次的活动实为行货360进入中国大陆市场的发布会。不过事出必然有因，微软的360在北京露脸自然不是毫无目的的。据内部人员透露，微软就发行行货主机的问题已经和中国政府协商了近一年的时间，而现在也逐渐有了眉目，于是这次的活动虽然没有公布任何信息，但就举办活动的象征意义来说，中国大陆的玩家们应该很快就会看到希望了。

## 360的软硬件成绩

微软方面参与本次新年聚会的，是Xbox中国区市场销售总监李京女士。她首先向在座的媒体朋友们介绍了360在发售一年当中所取得的成绩。显然，微软对于目前1000万的销量还是非常满意的，他们并预计到07年的6月份，也就是微软这个财政年度结束的时候，360能在全球达到1300万到1500万的销售总量。

另外经过一年以来的积累，Xbox360已经拥有超过160款游戏。适合不同玩家的高清游戏大作，将视频游戏体验提升到一个崭新的境界。其中特别值得一提的是在全球各地推出的《战争机器》"Gears of War"，这款Xbox360重量级游戏在推出短短六星期的时间，就已经在全球创下两百万套销量的佳绩，并因此成为2006年，也是Xbox360上市以来销售最迅速游戏的双料冠军。同时，为了给游戏玩家提供更多选择，微软更推出Microsoft XNA Game Studio Express游戏开发工具，鼓励游戏玩家亲自动手开发自己的Xbox360游戏，优胜者更有机会在Xbox Live上发布自己的游戏。

## 独具匠心的网络社区

接下来，李京女士又开始介绍360的网络和其他娱乐功能，可惜的是当天的网络出现问题，所以这方面的展示也只能通过口头的介绍。而其余像是照片编辑和音乐欣赏等功能则是很多玩家都已经熟知的内容了。

05年11月，就在Xbox360问世的同时，微软推出了Xbox Live Marketplace，成为首个为玩家提供实时连线游戏娱乐平台的视频游戏机，这也是Xbox360区别于传统视频游戏机的最具竞争力的优势。目前，Xbox Live已经成长为一个拥有超过400万用户的社区，并为玩家提供包括游戏下载、音乐下载、MTV下载和游戏、电影预告片下载等多元化娱乐服务，让Xbox360成为一个多元化的家庭娱乐中心，现在Xbox Live上可供下载的休闲小游戏也超过了50款。除此以外，Xbox360的家庭设置功能还可以让家长为家中的未成年人设定游戏时间、好友列表以及适合他们的游戏内容等。截至今年年底，全球玩家通过Xbox Live下载游戏、音乐、视频等就已达到7000万次，而下载Arcade游戏也达到1200万次。微软预计，到2007年6月底，Xbox Live的注册用户将突破600万。圣诞前后，微软更举办2006 Xbox Live Arcade全球挑战赛，邀请全球Xbox360玩家共同参与Xbox Live Arcade的游戏挑战，提高全球玩家与Xbox Live的互动体验。



## 娱乐体验的全球计划

一年以来，Xbox360不断为全球用户创造令人惊喜的高清晰数字娱乐体验。除了适合各个年龄和各种人群的高清晰视频游戏以外，微软更突破性地在北美市场联盟哥伦比亚广播公司、MTV、派拉蒙、TBS以及华纳兄弟，为美国玩家提供电影与电视节目下载服务，使Xbox360成为全球第一也是唯一一个集游戏与高清影视娱乐于一身的新一代家用游戏机：玩家只需要一台Xbox360和宽带网络，便可以通过Xbox Live享受超过1000小时的高清晰电视节目和电影。不断的创新和越来越多的选择，使推出才一年的Xbox360成为名副其实的家庭娱乐中心。

2006年12月1日，Xbox360正式登陆巴西市场，成为首个进入巴西市场的视频游戏机。而这一举动也将Xbox360在全球的市场占据数量刷新到37个。目前，微软尚没有关于Xbox360进入中国市场的时间表. 微软对中国市场的前景非常乐观，会一如既往地与中国政府紧密合作，将先进的技术和全球化的经验带到中国，为国内培养视频游戏开发人才，为中国游戏产业的健康发展作出贡献。今年9月微软与四川省政府合作在成都建立的微软游戏技术平台就是一个很好的例子。



## 行货在国内的希望

在李京女士进行完所有的介绍之后，聚会进入了自由试玩的阶段，不过现场提供的游戏仅有中文版的《世界街头赛车3》，另一台主机则是为了让大家体验相关的网络功能。相对于游戏试玩，在场的记者们似乎更热衷于向微软方面了解一些关于行货主机的消息。然而李京女士表示，她仅仅是负责市场推广，至于在大陆推出行货的情况则由微软的相关部门负责，最快的推出时间就在07年之内。之后记者们的提问也就只能围绕360的其他功能以及游戏软件这些方面，而微软方面的回答也像是在和记者们聊家常，气氛非常亲切，俨然就像是一场朋友间的聚会。

从本次聚会的举办目的来看，微软肯定是想要在行货推出之前先进行宣传推广。就像我们之前推测的那样，微软如果不打算在国内推出行货，那么他们自然没有必要在中国举办此类的媒体见面会，而且据李京女士说，他们这次的活动还只是第一站，将来还要在全国各大城市继续推广，可见微软这次的动作要比索尼当初发售PS2隆重多了。不过当年的PS2在国内一败涂地，微软虽说准备充分但也不敢说就一定马到成功，或许在以后的活动中，微软会逐步向大家透露一些相关的消息。总之，微软已经多次表示对于中国大陆市场十分看重，那么相信距离行货360的推出时间也不会太远了。

## 12月24日

●SCE于12月21日放出了PS3的1.32版系统软件更新。本次主要更新内容仅为系统软件的网络功能强化，此外并无其它功能使用方面的变更。

●EA近日于Xbox Live上推出了近40款《极品飞车 玩命山道》的改装套件与车辆清单。玩家可以用Live点数进行选购，打造属于自己的经典赛车。（详细报道请见右侧）



●From Software宣布，Xbox360版《装甲核心4（Armored Core 4）》将于2007年3月22日推出，并将提供各种特典赠品以及回函抽奖活动。（详细报道请见右侧）

## 12月25日

●预定于Xbox360与PS3上推出的SEGA知名网球游戏《VR网球3》，现公布PS3版将于3月8日在日本地区推出。PS3版将支持1080p高分辨率输出，以及6轴动态感应功能，以前后左右的倾斜的方式来控制角色移动，以向前、向后与左右震动手柄的方式来击出正旋球、切球与吊高球等不同的球路。



●SEGA宣布将于明年3月底推出由Arc System Works开发的PS2对战格斗游戏《北斗神拳 审判之双苍星拳豪列传》，并预定同捆附赠特典影片DVD。

●日前有一些玩家因Wii的腕带断裂对任天堂提出了集体指控，对此任天堂很快做出了回应。任天堂认为诉讼是不必要的，对于这场官司，他们已经采取了适当的应对措施，加强新产品的腕带，并提供了旧腕带的免费更换服务。

●近日，据部分360的玩家发现，一些付费下载的内容并不是游戏附加内容，只是用来开启原本在光盘中已经存在的信息。（详细报道请见右侧）

## 12月27日

●微软近日正式发表声明，称360主机的保修期限由原先的90天延长为一年。这项政策适用于所有360玩家，之前已经支付了维修费用的用户可全额退款。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM近期公布了该公司的2007年全社计划。从中我们可以明显发现，明年的软件开发计划明显偏向于360，而他们对PS3非常不乐观。（详细报道请见右侧）

●SCE旗下的Polyphony Digital最近放出了PS3版《GT赛车HD Concept》的1.1更新版。该作是《GT赛车》系列的概念试玩版作品，通过PSNetwork网络服务以免费下载方式供PS3玩家试玩。游戏于12月24日同步释出日文版与中文版，本次放出的1.1更新版则是修正了部分比赛误判的状况。



●某著名游戏网站评出了2006年游戏突破奖，《Wii Sports》拔得了头筹。编辑在评价这款游戏时称，他的妈妈在20年前玩过《超级马里奥》之后就已经再也不玩游戏了。但在感恩节时，却因为《Wii Sports》而与他争抢手柄。

## 网络 美国专讯 玩命山道网络内容公开 车辆改装套件随意下载

本刊讯　EA近日于Xbox Live上推出了近40款《极品飞车 玩命山道》的改装套件与车辆清单。玩家可以用Live点数进行选购，还有机会下载“典藏版”升级套件，让玩家可以使用专属典藏版中的内容。

本次提供的下载项目非常丰富，懒得自行改装车辆的玩家，也可以选择许多性能组合的套件，例如“传动系统组合”可以让爱车超越极限，在游戏比赛中体验风驰电掣的感觉。当然，其中有些项目玩家也可以通过生涯模式、挑战系列赛和奖励卡片的方式取得，而无须付费购买。不过想要马上就拥有高性能车辆的玩家还是选择购买会速度快一些。



本次的下载内容并不是在任何时候都能使用的，为了保证公平竞争，在一些模式中是有使用限制的。另外，其下载内容会把“设定档”和“玩家代号”捆绑在一起，这意味玩家如果下载任何组合却删除了游戏存档后，还是可以免费重新下载那些组合。

## 特报 美国专讯 微软提升售后服务质量 零售商因此而遭受亏损

本刊讯　微软华盛顿雷蒙德总部近日正式发表声明，称360主机的保修期限由原先的90天延长为一年。这项政策适用于所有360玩家，之前已经支付了维修费用的用户可全额退款。

微软延长360保修期的决定对玩家来说自然是件大好事，然而也有许多人对此表示了担忧和质疑。部分业内分析人士和投资专家认为，微软延长360保修期这一举动虽然赢得了广大用户的认同，但同时却意味着大批零售商将因此损失一笔数量可观的相关收入，由于老360玩家也可以同样享受一年的保修服务，这就意味着在相当一段时间内零售商无法从售后服务中得到任何利益。

受上述原因的影响，如Best Buy等大型连锁游戏零售商可能遭受的损失会更加严重。此前已经有传言说，微软为了完成360年内的销售目标已经导致了许多零售商手中积压了大量主机，此次延长保修期的决定无疑令微软与零售商之间的关系再次恶化。

## 软件 日本专讯 装甲核心4首次登陆360 豪华预约特典内容公开

本刊讯　From Software宣布，Xbox360版《装甲核心4（Armored Core 4）》将于2007年3月22日推出，并将提供各种特典赠品以及回函抽奖活动。



《装甲核心》是From Software旗下的3D机器人动作游戏，1997年于PS推出首作，其后也一直是索尼阵营的支持者。《装甲核心4》是首款登上次世代主机的系列最新作品，于2005年9月的东京电玩展首度发表，并于12月22日在日本地区先行推出PS3版，本次则是公布将于2007年3月22日推出Xbox360版，并支持720p的高分辨率输出、5.1声道环场音效，以及Xbox Live最多8人联机对战与实时语音交谈等功能。

From Software同时发表，将针对Xbox360版推出预购活动，参与预购的玩家将可获得特典组合，内含特典影片DVD、画册与相关设定的小册子，另外还将同捆附赠游戏中6款贴纸中随机的1张和参与抽奖的回函卡。

## 事件 美国专讯 玩家爆出XboxLive黑幕 部分下载内容并非附加



本刊讯　360这款次世代游戏主机在网络功能方面的加强是空前的，除了远程对战之外，许多游戏都可以通过网络下载游戏补丁甚至新的游戏内容。但近日据部分Xbox360的玩家发现，一些付费下载的内容只有108KB。也就是说下载的并不是游戏附加内容，而这些所谓购买得来的东西早就在游戏光盘上了，下载的程序只是用来开启这些内容。

这一发现无疑让许多玩家感到不满，他们已经花了大概几十美金来购买这张游戏光盘，却还要为上面已经存储了的内容再次付费。目前已知有这类情况的包括《教父》在内的9款游戏，而要想得到它们的附加内容还需另外投入49.38美元。

当然，除了上述状况外，还有一些厂商的做法是比较厚道的。例如《极品飞车 玩命山道》，其中的内容既可以下载，也可以通过游戏进程自行开启，而《山脊赛车6》和《勇闯尸城》等则都采取免费提供。

## 软件 日本专讯 北斗神拳明年现身PS2 众多原创模式远胜街机

本刊讯　SEGA宣布将于明年3月底推出由Arc System Works开发的PS2对战格斗游戏《北斗神拳 审判之双苍星拳豪列传》，并预定同捆附赠特典影片DVD。

本作移植自2005年冬季推出的街机游戏，继承了《罪恶工具》系列的美术风格与华丽特效。其中《北斗神拳》漫画中的众多知名角色和各自神奇的招数以及知名场景，都会在游戏中一一呈现。除了继承街机的内容之外，PS2版中还将加入众多原创要素，提供了重现原作剧情的“历史模式”、支持记忆功能并提供各种战斗状况的“练习模式”等。




## 特报 日本专讯 CAPCOM公布新年计划 对XB360支持度超越PS3

本刊讯　随着Xbox360在全球市场占有率的不断上升，许多日本厂商也开始看好这款主机。近期在CAPCOM公布的2007年全社计划中，我们就可以明显发现，其明年的软件开发计划明显偏向于360。

自《勇闯尸城》全球热卖后，CAPCOM看到了Xbox360为数可观的用户群，而在新的一年里，CAPCOM对Xbox360的支持将会进一步增大。从CAPCOM公布的游戏开发目标来看，占最大份额的依然是PS2主机，CAPCOM预计在07年推出33款PS2游戏，计划的出货量为320万份。其次就是PSP平台，预计推出21款游戏，预计出货量250万份。在次世代主机方面，CAPCOM将会为Xbox360制作6款游戏，预计出货225万套。PS3则只计划推出3款游戏，预计的出货量仅有15万套。

据此可以看出，虽然预计推出的360游戏是PS3的2倍，但是出货目标却是PS3的15倍，其最主要的原因还是由目前PS3无法令人满意的销量所造成的。

## 12月28日

●近日，寂静岭系列的音乐制作人山岗晃对媒体透露了有关《寂静岭5》的一些开发构想。据称，本作的开发小组将在游戏中引入一种全新的理念，这种理念将使游戏的恐惧感进一步升级，即便在白天的场景下依然有凝重的恐怖气氛，山岗晃把这种手法称为“阳光下的恐怖”。



●PS3版《铁拳5 黑暗复苏》即日起正式于PS Store展开付费下载。这款游戏的基本下载所需容量为830MB，追加下载内容所需容量另计。其定价约合人民币130元。

●BANPRESTO正式发表将于2007年3月在NDS上推出机战系列原创新作《超级机器人大战W》。本作收录有17部卡通动画作品的剧情与角色，包括首次登场的“百兽王”以及当红的“高达SEED”等作品。游戏的故事剧情采用前后两部的方式构成，以呈现出时间流逝的感受。该作预定2007年3月1日推出，定价6090日元（含税）。

## 12月30日

●POKEMON公司宣布，9月底推出的《口袋妖怪 钻石/珍珠》总出货数已突破500万套，创下了《口袋妖怪》系列的最高纪录。该系列自1996年首度推出以来，全系列游戏累计销售达1.1亿套、卡片140亿张，创造了超过260亿美元的市场份额。



●PSP版复刻作品《最终幻想战略版 狮子战争》，现于官方网站公布了日前于JUMP FESTA 2007中展出的游戏影片供玩家欣赏。（详细报道请见右侧）

●Capcom的知名制作人小林裕幸日前在接受媒体采访时，透露了有关PS3版《恶魔猎人4》的一些最新情报。（详细报道请见右侧）

●据日本知名电脑网站报道，索尼正在准备开发第三个版本的PS3，而新版主机的主要定位就是一台高端视频播放器。而据称这款新主机的售价更加惊人，最高可能会接近2万元人民币。（详细报道请见右侧）

## 1月1日

●据来自日商的确切消息，2007年将会有大量原本预定PS3独占的作品登陆Xbox360平台。这些游戏的开发商包括了Bandai Namco、CAPCOM、KONAMI等日本的一线游戏软件开发商。（详细报道请见右侧）

●美国第一大消费电子产品零售商BestBuy正式在上海成立了国内的第一家商场。而神游公司也在BestBuy中设立专柜，并在现场设立了任天堂次世代主机Wii的展示区。（详细报道请见右侧）



●据官方统计，12月28日发售的NDS版《勇者斗恶龙 怪兽篇 JOCKER》的首日销量为43万份，店头消化率为50%以上。这次的热卖打破了此前史·艾在NDS《最终幻想3》上创造的33万份的销售成绩。

●今年的圣诞商战结果已经出来了，任天堂的Wii和NDS大获全胜，软件销量也非常惊人。（详细报道请见右侧）

## 软件 日本专讯 FF战略版宣传影片公布 PSP复刻作品再塑经典

本刊讯　PSP版复刻作品《最终幻想战略版 狮子战争》，现于官方网站公布了日前于JUMP FESTA 2007中展出的游戏影片供玩家欣赏。

本作以1997年于PS上推出的同名作品为基础所重制，除了继承原作所具备的震撼剧情、多样化职业、技能与战术之外，并加入多项原创新要素。游戏画面继承了原作的3D地图2D人物表现手法，并针对PSP的宽屏幕加以调整改良。系统部分同样继承原作，并加入《最终幻想3》中首度登场的新职业“洋葱剑士”，以及联机对战功能。另外并特别制作了以游戏人物设定插画风格所绘制的3D动画影片，强化剧情演出效果。




目前，PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》的发售日与售价未定，本期无双报道中刊登了该作的详细介绍，敬请读者们留意。

## 软件 日本专讯 小林裕幸透露DMC4情报 新作将实现PS3独有机能

本刊讯　Capcom的知名制作人小林裕幸日前在接受媒体采访时，透露了有关PS3版《恶魔猎人4》的一些最新情报。以下就是记者所提出的三个问题。

问：为何本作的主角不再沿用但丁这个角色？

答：本作的主角变更有一个重要的理由：作为一款系列作品，让主角从初代开始逐渐成长，一直是DMC系列的追求之一。但是4代的时间既然设定在3代之后，照理说4代的但丁是要比3代更强，如果因为游戏的关系，又把但丁弱化成初始值，想必玩家也会有所抱怨。

问：主角的新能力Devil Bringer是什么？

答：本作中的部分敌人需要用特定的方法才能消灭，例如只能用右手攻击，或者必须先以枪剑攻击敌人，使之出现破绽，再以右手击破。这个新系统便是为了方便大家找出敌人的弱点。

问：玩家能够在游戏中操作但丁吗？

答：因为但丁是个超高人气的角色，DMC系列如果没有了但丁，那就不能叫做DMC了。此外也是为了让新旧玩家站在一个相同的出发点，通过扮演Nero这个新角色，以旁观的方式来了解但丁是怎样的一个人。本作将要让玩家感受到如同第一代发售时的冲击，《DMC4》针对PS3的性能深入开发了许多只有PS3才做实现的特效，这款游戏的内容也相当庞大，值得玩家们为此而购入主机。

## 特报 日本专讯 索尼研发新型多媒体PS3 价格将高达两万元人民币

本刊讯　据日本知名电脑网站报道，索尼正在准备开发第三个版本的PS3，而新版主机的主要定位就是一台高端视频播放器。而据称这款新主机的售价更加惊人，最高可能会接近2万元人民币。

在推广PS3的过程中，索尼便将其描述为是一部具有强大处理能力的多媒体播放器，比如核心的Cell处理器和集成的蓝光光驱。至于新的多媒体版PS3，将更注重数字媒体内容的播放。根据SCEI官员的说法，新版PS3将配备减震蓝光光驱、512MB XDR内存、更高级电源、两个HDMI接口等等，同时外观也会进行重新设计。

据悉，SCEI很可能不会直接自己销售多媒体版PS3，而是由索尼供货再经过第三方厂商对外出售。价格极有可能高于生产成本，可能会在20到30万日元左右，折合约1.31至1.97万元人民币。

## 特报 日本专讯 圣诞游戏商战结果公开 任天堂软硬件大获全胜

本刊讯　今年的圣诞商战显得非常平静，一切都在之前的预料当中。北美市场上，Xbox360全面压制PS3，日本市场则是任天堂的Wii和NDS大获全胜。货源不足和首发游戏的拙劣表现使得PS3度过了一个冷清的圣诞节。

Wii和NDS的热卖再次遭遇了缺货的情况，更有很多人在大量收购Wii主机，据猜测，这些收购Wii主机的很有可能是水货商。而PS3虽然不算缺货，但销售速度很慢，连水货商都懒得收购。任天堂这次的胜利非常彻底，硬件方面再创佳绩，而软件则更是销量惊人，单任天堂一家就占据了日本将近50%的市场份额，第二名才刚好是它的零头。以下就让我们看看圣诞节期间软件销量前10名的厂商。

| 名次 | 厂商 | 游戏总销量 | 市场占有率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 任天堂 | 2541.5万 | 49.8% |
| 2 | 史·艾 | 599.6万 | 11.8% |
| 3 | BANDAI NAMCO | 578.9万 | 11.3% |
| 4 | KONAMI | 288.5万 | 5.7% |
| 5 | SEGA | 263.7万 | 5.2% |
| 6 | CAPCOM | 226万 | 4.4% |
| 7 | SCE | 157万 | 3.1% |
| 8 | KOEI | 104.6万 | 2.0% |
| 9 | ALTUS | 32.6万 | 0.6% |
| 10 | ROCKET COMPANY | 23.7万 | 0.4% |

## 事件 日本专讯 360逐步渗透日本业界 众多日商投向微软阵营

本刊讯　据来自日本厂商的确切消息，2007年将会有大量原本预定PS3独占的作品登陆Xbox360平台。这些游戏的开发商包括了Bandai Namco、CAPCOM、KONAMI等日本的一线开发商。



由于Xbox360在日本市场的萎靡不振，所以日本开发商一直不愿意在这上面开发游戏。但是PS3推出后由于种种原因销量无法令人满意，反观Xbox360在全球已经达到了1000万台的普及量，因此游戏厂商在Xbox360上看到了盈利的希望。于是在360的发售表中，我们现在已经看到数款日式大作的身影，如：《生化危机5》、《蓝龙2》、《忍者外传2》、《VR战士5》等。

在这些表示将支持Xbox360的游戏厂商中，Bandai Namco是最积极的一家。目前有传闻说Bandai Namco将会于2007年在Xbox360平台推出重量级的大作，该作品可能是该公司的招牌RPG传说系列，也有可能是格斗巨头铁拳系列。

## 特报 国内专讯 首家BESTBUY登陆上海 神游版行货Wii初见端倪

本刊讯　美国第一大消费电子产品零售商Best Buy，于日前正式在中国上海徐家汇商业区成立了国内的第一家商场。而神游公司也在Best Buy中设立专柜，并在现场设立了任天堂次世代主机Wii的展示区。

iQue神游的专柜就在Best Buy三楼的家用娱乐系统专卖层，在其游戏体验区不仅有最新的Wii供消费者试玩，也有神游机等老机种。不过本次展示用的机器并非是神游版Wii，而是美版。从在场者争相试玩的场面可以看出，这款集合了新奇创意的主机是非常受中国玩家欢迎的。

神游本次在国内公开展示Wii也许就预示着行货版的Wii离发售日越来越近了。Wii进入中国比360更加便捷，首先是价格能够为中国市场所接受，然后就是神游已经积累了之前推出神游机和其他掌机的成功经验。相信我们看到行货Wii的日子不会太远了。

# 试图超越传统角色扮演游戏的概念 一次次挑战“常识”的游戏制作人

## ——揭示石井浩一的游戏理念与信念

初代FF，圣剑传说，最终幻想11，在经过一系列的主机更迭和时代的发展，依然走在游戏开发前沿的石井浩一，在最新推出的《圣剑传说4》当中，又包含了他怎么样的制作理念，下面就让我们来聆听一下这位老牌制作人在接受采访时的心声。





**石井 浩一** Ishii kouichi

从初代最终幻想开始就一直活跃在一线的制作人，对游戏的开发拥有自己的独特的看法和方法，一直都受所属开发人员的好评和爱戴，而他自己对工作职员也抱有一个非常认真负责的态度。

### 被“种类”束缚的游戏将减少

**——圣剑传说的游戏类型从4开始由角色扮演变成了动作冒险类，那么对石井先生而言，关于游戏的“类型”这一概念又有怎么样的想法呢？**

**石井■**我个人认为，“类型”这一说法仅仅是制作方为了便于在制作上进行理解和区别而在某一时期强加上去的一个概念而已。不过需要肯定的是，在FC或者GB时代，由于机能的限制，如果不是针对某一部分特别强化后再表现出来的话，在游戏制作上将会是十分困难的。而且对于游戏者来说，正因为标注了游戏的类型，才能让人更直观地了解到可以通过这样的游戏获取什么样的乐趣。但是在现在随着游戏硬件的机能提升，原来普遍存在的限制也就越来越少，在一个作品里也就可以包含有两种甚至好几种传统的游戏方式。比如说在一个角色扮演游戏里还可以玩到穿插在里面的小游戏，这就是在一个固定的空间里充分发挥创意和机能的最典型的例子。

随着这种游戏数量的逐渐增多，玩家的想法也发生了很大的改变，对他们而言，也就将不会再在意于一个游戏到底是什么类型而完全把注意力集中到“游戏是否好玩，提供了怎么样的乐趣”这一点上。这样的游戏者的数量也会逐渐增加。除此以外，追求崭新的游戏方法的玩家也会越来越多。

不过在制作人当中也有很多人在制作过程中是先决定游戏的“范围”，再在这个范围之内考虑寻找应当加入的内容。但是我个人并不认为这算是“开发”一款游戏，至少我自己是不会采取这种方法的，我希望是能从零开始制作一款游戏。例如在开发第一代FF的战斗画面的时候，很多人都会认为因为“巫术”和DQ都受到了好评，因此在战斗中看不到自己所操纵角色是一件理所当然的事情。但是因为我是个讨厌“理所当然”的人，所以在制作战斗画面时就重新会从一张白纸开始进行思考，最后的结果就是制作出了那种可以更直观地看到角色成长和感受的战斗画面。因此我在制作游戏的时候，绝对不会一开始就把“类型”这个概念固定在自己的概念里，也早就从已经存在的种类里跳了出来。



其实“类型”这一概念只应该存在于制作人的想法里，而且是很容易就可以消除掉的，由于硬件机能的进化，现在已经到了一个可以取消“类型”这一概念的时代了。“角色扮演”也不应该是制作方作为提示而给出的一个概念，而应该是游戏方主动地去认为究竟什么样的游戏才算是“扮演了角色”。

虽然“圣剑4”的类型被定义在动作冒险上，但是我想玩家在游戏的过程里会认为这是在“扮演着角色”。因为只要认真玩过这款游戏的人都会有意无意中都会有这样的感受。在游戏过程中，玩家创造属于自己角色的游戏兴趣也会不断地增加。而今后追求只属于自己游戏方式的玩家也会越来越多，玩家将不再满足于在一个制作方既定的“成长方式”和“游戏规则”之下进行游戏的模式。

过去曾经流行过一种仅凭想象就可以自由地体验到游戏和冒险乐趣的“桌上角色扮演游戏”，我个人认为现在是重新审视一下这种游戏的时候了。乐趣需要靠自己去体会，而不是要靠他人来给予的。在体验过各种各样的游戏后，需要有看清所有游戏本质内容的眼光。发展到最后则会自己去思考“想要怎么样，想要看到什么，想要怎么去玩”，最终让自己到达游戏制作人的位置。有着这样想法的人聚在一起就想会成就一场非常有意思的游戏，当这样的人成为游戏的制作者后，就将产生出具有全新乐趣的游戏。

### 继续“不马虎对待游戏”的态度

**——对于石井先生而言，给您留下印象最深刻的角色扮演游戏是哪一款？**

**石井■**从符合我设想的游戏方式这一角度来说，应该就是FF11了，比起和COM进行交流和对抗，还是人与人之间的游戏会有更多的乐趣。思考如何和其他人进行游戏的方式本身就是一种很根本的游戏方法。虽然对于一般的游戏来说是很难以想象的一件事情，但是在FF11里“制作出怎么样一个世界才能让玩家们可以在互相进行游戏的过程中感受到乐趣”这一问题是花了很大的工夫和时间去思考去制作的。同时考虑到还会有很多受到正在游戏的玩家影响从而也加入到其中的人，所以在“如何让没有玩到的人可以通过各种提示感受到这种游戏方式的乐趣”这一点上也是经过仔细研究的。

如果说到“角色扮演游戏的进化方向”这一问题，FF11也是作为“进化过程”的一环而应该出现的。所以说，FF12的战斗系统采用的是接近FF11的实时战斗系统也可以说是一种必然。包含有可以和他人一起游戏这一点，FF11可以说是最接近我理想形态的角色扮演游戏。

**——在FF11里，人和人之间的交流是一个非常重要的重点，那么是否已经有新的构想能够让这种形式有新的发展呢？**

**石井■**最近的话，人和人之间的游戏变得很简便啊，不只是使用互连网，Wi-Fi和无线局域网也提供了进行交流的平台，有更多的人可以通过这些媒介进行游戏我认为是一件非常好的事情。这样的话，通过这种方法更多的玩家可以重新认识到游戏的乐趣，这样的话，只要我们给出一个提示，可以让更多的人认识到“这个游戏或许可以增加和别人之间的游戏乐趣”的话，应该就可以确立起一种新的沟通方式。

**——那么，在“圣剑4”里是不是加入了新的沟通方式呢？**

**石井■**和其他职员进行讨论时经常就会提到“如果能多个人一起玩的话那将是很有意思的事情啊”。在最开始的时候虽然也考虑过这一点，但是就PS2的硬件机能而言，现在这种形式已经到达了一个极限。而且“圣剑4”这款作品的着眼点并不是在多人游戏的乐趣上，而是以“感触”为主题能够让玩家在那个3D的世界里自由地进行游戏。如果再制作有以“感触”为主题的下一个游戏时，一定会努力制作出一个能够多人进行游戏的作品的。而且一定要能给玩家提供和FF11以及其他在线游戏不同乐趣的作品。

**——那么在最后要问的问题是，对于石井先生来说，在制作游戏的过程当中，最为重要的一点是什么？**

**石井■**“不要小看游戏”，所有设想都要从零做起，如果跳过这一步的话，那就等于是对玩家不负责任，我们是游戏的制作者，不是测试员也不是宣传人员，一切都要从头开始。是否拥有从零开始的思维方式对于一个制作者而言有很大的区别。就我看到的这次“圣剑4”的制作人员们就是在这一想法下紧紧抱成了一团。并不是把现有游戏的内容直接拿来使用，也不是稍加改动就提出来，而是针对主题提出了各种能够刺激起玩家游戏意愿的意见和建议。我想这就是“不马虎对待游戏”的一种态度。正因为全体制作人员都有这样一种态度，所以才会有让人满意的作品。对于游戏的制作而言，与其相关的人员起了非常重要的作用，而且职员的想法更会对最后的结果产生非常大影响。如果有没有注意到这一点的职员存在的话，那么尽快让他注意到则是我们这些人的责任。

## 1月2日

●任天堂于日前更新了Wii的怀旧游戏付费下载名单。预定于本月放出《马里奥赛车64》、《火炎纹章》等5平台共12款游戏，每款游戏的价格自500至1000日元不等。而原定推出的SFC《魂斗罗魂》则变更为未定。

●任天堂官方玩家俱乐部网站日前公布了2006年度白金会员特典，将提供Wii手柄电池盒的Mii刻印服务与特制NDS游戏这两种赠品。（详细报道请见右侧）



↑代表个人身份的Mii刻印。

●Xbox360发售之后，国外玩家将其进行拆解时发现了一块不知名的芯片，现在这块神秘的芯片功能终于被确认。该芯片是一块硬件辅助芯片，最大的功能就是让Xbox360支持1080P显示，去年秋季完成的更新正是利用了该芯片进行像素扩充以及强化。

●任天堂于日前正式在日本地区推出了Wii主机专用的USB有线以太网络转接器"Wii专用局域网络转接器（RVL-015）"。（详细报道请见右侧）

## 1月3日

●Xbox360角色扮演游戏大作《蓝龙》，于1月3日正式放出了首批追加下载内容，提供给玩家可大幅强化飞空艇战斗能力的组件。（详细报道请见右侧）

●ERTAIN公司日前发布了中文版PSP动作角色扮演游戏《失落神殿 魔窟的皇帝》。游戏中玩家将扮演罗马帝国时代的冒险者，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。该作预定1月25日推出，定价5040日元（含税）。

●PS3版《魔导奇兵》近日公布了多张新画面以及PS3版原创要素。新要素包括新增30种哥雷姆与总长18分钟的事件影片，此外还会重新调整故事和事件的比重，并追加一部分新的事件。本作预定1月25日推出，定价8190日元（含税）。

## 1月4日

●据BestBuy销售人员表示，行货版Wii目前已经开始接受预订。由于上市日期以及价格还未能最终确定，所以预订不用收取任何费用。玩家只需要留下姓名和电话号码，等待Wii行货发售之后就会有BestBuy相关人员通知。

●PS3在圣诞节期间的表现非常不理想，而在新年到来之际，其糟糕的销售状况更是愈演愈烈。（详细报道请见右侧）

●NDS上最近公布了一款格斗大作，那就是SNK PLAYMORE公司制作的《NEOGEO格斗竞技场》。这款游戏结合了SNK以往的众多游戏明星参战，之前曾于PS2上推出。虽然游戏素质一般，但经过了这次的重新制作，相信必然会成为掌机上的经典格斗作品，NDS版将于2007年春发售。

●国外玩家Modder日前将PSP与GB进行了一次合体，把一台PSP改装成为"PSP boy"。这个掌机除了Gameboy的外壳之外，其它所有的细节都变成了PSP，不过这个掌机现在只是完成了外观制作，实际运行还办不到，包括屏幕的尺寸也是问题。

↑可惜这款掌机是中看不中用。

## 硬件 日本专讯 任天堂推出Wii最新周边 新增传统有线网络支持

本刊讯　任天堂于日前正式在日本地区推出了Wii主机专用的USB有线以太网络转接器"Wii专用局域网络转接器（RVL-015）"。需要进行有线网络联机的Wii玩家，从此可以轻松实现传统的主机上网模式。

将网络联机功能与服务纳入系统标准的Wii，为了提供更便利自由的设置方式，以及配合NDS的无线网络功能，因此采用内建Wi-Fi无线网络的设计，并不具备一般的RJ-45有线以太网络接口。然而对于家中没有无线网络环境的玩家来说则很不方便，于是任天堂推出了这款可选购的Wii专用局域网络转接器，可以通过主机背后的USB接口进行方便的连接。该转接器支持10BASE-T与100BASE-TX规格，实际联机速度则是与10BASE-T同等的10Mbps。



Wii专用局域网络转接器已于12月30日推出，定价2800日元（含税）。这个周边的发售对于很多中国玩家来说也是非常方便的。

## 事件 日本专讯 任氏俱乐部年度特典出炉 两大赠品供白金会员选择

本刊讯　任天堂官方玩家俱乐部网站日前公布了2006年度白金会员特典，将提供Wii手柄电池盒的Mii刻印服务与特制NDS游戏《金克尔卢比的汽球大战DS》这两种赠品。

该俱乐部每年都会为白金会员提供特制的年度特典赠品，本次凡是在2005年10月1日到2006年9月30日期间储蓄点超过400点的会员皆可申请。Wii手柄的Mii刻印服务是让玩家将自己设计的Mii肖像刻印于Wii手柄电池盒盖上的服务，想要选择这一特典的玩家需通过网络将自己的Mii肖像上传给任天堂，然后任天堂会将该Mii肖像以黑白的方式刻印于附送的Wii手柄电池盒盖上，并寄送给玩家作为赠品。

NDS《金克尔卢比的汽球大战DS》则是以FC时代经典的《汽球大战》为基础，并将游戏中的角色改成《赛尔达传说》系列的金克尔卢比。游戏中将提供3种不同的模式，所有模式都支持双屏显示，并最多支持4人联机对战。



## 网络 日本专讯 微软推出蓝龙下载新内容 飞空艇战斗能力大幅强化

本刊讯　由MISTWALKER制作的年度Xbox360角色扮演游戏大作《蓝龙》，于1月3日正式放出了首批追加下载内容，提供给玩家可大幅强化飞空艇战斗能力的组件。

《蓝龙》在上市后创下首周8万套的优异销售成绩后，微软紧接着宣布于1月3日放出第一批追加下载内容"2007压岁钱 飞空艇强化组件"，令游戏中的飞空艇战斗能力得到大幅强化，让不擅长飞空艇战斗的玩家也能轻松过关。后续还将放出包括通关后可以继承角色强大能力并从头开始游戏的"强壮的New Game"功能，以及全新的迷宫等追加下载内容，凡是具备Xbox Live联机的玩家，都可免费下载使用。

《蓝龙》的官方游戏攻略网站"Blue Dragon Victory Club"也于日前正式开张，提供地图攻略指南、影片攻略，以及游戏资料供玩家下载。《蓝龙》的中文版预定2007年内推出，定价约350元人民币。

## 事件 国外专讯 PS3销售势头一路下滑 业内人士对此喜忧参半

本刊讯　PS3在圣诞节期间的表现非常不理想，而在新年到来之际，其糟糕的销售状况更是愈演愈烈。现在PS3在美日两地的供货状况日渐改善，玩家已经不会再为购买不到主机而担忧。然而现在担忧的却变成了零售商店，因为看着店里堆积如山的PS3却再也看不到抢购主机的人群了。



### PS3不敌电饭煲？

日前，日本仙台某电器店展开了为期3天的促销活动，活动产品为3000台NDSL、Wii以及60G版的PS3，PS3的售价被店家定为62700日元（约合人民币4389元），结果最后只有PS3滞销。在开始特价发售的首日，NDSL与Wii的各自1000台全部消化完毕，PS3却依然有着充足的存货。次日，店家为了改善这一情况，将PS3的售价下调至59980日元（约合人民币4198元），但是依然没有给PS3的销售带来任何帮助，而次日的1000台NDSL与Wii还是销售一空。本次特价商品销售缓慢的只有PS3以及一款电饭煲，到了最后一天，连电饭煲都卖完了，可PS3依然有大量存货。于是，最近网络上开始流传起了PS3还不如电饭煲的笑话。

### 黄牛党美梦破灭

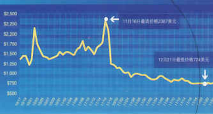
曾经争相被人抢购的PS3，如今堆满了美国的各个主要卖场。甚至那些无法在网上高价脱手主机的那些黄牛党，也不得不将他们在假期之前购买的主机退回到店里。现在在著名购物网站Ebay上，很容易发现许多标价500美元的20GB版本以及600美元的60GB版本PS3，而这个价格比起圣诞节前曾出现的2000美元天价来说明显地下降了许多。不但如此，即便是价格下降，也没有迎来人们抢购的热潮。原先想利用索尼出货不足而大赚一笔的黄牛党，现在是彻底绝望了。

### 捆绑销售火上浇油

面对大量囤积的主机，最着急的还是经销商。于是他们也想出了一些促销的手段，经销商利用消费者真正想要的商品来强迫他们同时购买那些滞销商品的手法也越来越常见。例如许多经销商所推出的主机和周边商品的同捆套装。如果玩家想买一台PS3主机，那么他们必然要选择自己喜欢的游戏，然而同捆套装中搭配的大多数是销量不怎么样的作品。估计索尼并不希望出现这样的套餐销售方式，然而面对PS3的疲软，他们对于商家的做法也无可奈何。

次世代的主机大战才刚开始，然而由初期的结果看来，微软和任天堂表现得非常好。有部分业内人士认为索尼很难在这一代的主机竞争中夺得霸主的地位，因为他们做了太多错误的决策。但也有人认为，现在的游戏市场已经大得足够让不只一个竞争者立足，所以谈论谁会胜出是没有意义的，说不定每个人都是赢家。三个产品或许会在市场中取得一个平衡的占有率，而取代以往由一家独霸的状态。

**06年10月17日至12月24日PS3网拍价格走势表（美元）**



# 等待春天来临

## ——特约撰稿人：王俊生

一张小小的请柬，不过是一个小型的媒体见面会，却在业界掀起了一片波澜。与其说这是微软的魅力，倒不如说是长期陷于干涸的农人，在烈日下被微风抚过脸颊的时候，期待着一场痛快淋漓的豪雨。

春天，本就是个绵绵不断的雨季，微软的这张硬纸片，有着怎样的意味呢？

尽管MS一再否认这次见面会与Xbox360行货发售有关，并且对有关信息一概以“无可奉告”来搪塞，但对于那些业界嗅觉灵敏的媒体和“业内人士”来说，这些托辞不过只是掩耳盗铃的雕虫小技而已。

当硬件尚在襁褓中的时候，于2007年前后发售大陆行货版本的Xbox360便已经是微软的基本政策了。2005年开始，MS在全球范围内广泛招募针对中国大陆的Xbox360软件汉化及市场负责人员，市场部的队伍在北京宵云路的办公楼上班；2006年，简体中文版软件的汉化工作实际开展，开发部则扎根在知春路的Sigma大厦内；2006年下旬，微软通过市场部的名义，与成都市政府合作，在成都建立了软件开发基地，辅助国内独立开发商为360的Live Arcade开发原创产品；到了06年末，更是破天荒地召开360媒体见面会，向公众介绍相关产品……把以上的种种动作联系起来看，相信不难让人得出准确的结论——谁又能相信MS会为一台在中国无名无分的主机召开什么体验会、成立俱乐部呢？这分明就是一场典型的售前公关，无论它是微软亲自操办的还是委托给什么公关公司来举行，其含义只有一个：那就是360行货已经是呼之欲来。



无论从价格、软件品种还是产品定位各个方面来说，360发售大陆版都没有太多的难度。事实上，这台强调网络化的微软最新主机，如果能够恰如其分地进行运作，在中国这个网络游戏的热土上将颇有一番作为。加上MS与新闻出版署的良好关系，相信那些进口游戏的“准生证”也并不是这么难搞到的——何况还培养了这么一大批的国产制作室。不过来自管理部门的困扰还是有的：这也是让业界很多人不敢相信360真的能够发售行货的一个主要原因。

文化部对于游戏机管理办法的44号文件，是瞬间秒杀各类行货主机的超级终结技。之前所有尝试在国内发售的游戏主机无一不在此面前碰壁。尽管PS2和大小神游都禅心竭虑地试图绕过这个障碍，但都或多或少地受到了不同程度的影响。其中的PS2更是以宏大的开幕配合黯然退场来证明这一切（当然，这样的结局与索尼目空一切、不懂变通是密不可分的）。可以说，只要44号文件还存在，游戏硬件的发行商们就很难无所顾忌地在大陆进行商业活动、推广他们的产品。



这确实是一个很令人挠头的问题，但却不是不可改变的。如果还以老眼光来看待新事物未免有点跟不上形势了：业界有传说微软将以“多媒体电脑”的名义来推销360，而实际上并非如此。MS之所以选择2007年进入中国大陆市场，是因为他们已经确信自己可以不再躲避，44号文件有了改变的可能。

很多人可能都知道，从2006年12月开始，上海、北京、广州等全国六大城市已放开对街机业务的限制。但还有很多人不知道的，是文化部已有明确文件，表明从2007年开始，原有针对街机的限制将在全国范围内取消，简而言之，就是任何人或者企业都可以公开从事营业性街机业务，进口最新的主机和游戏，而不必再像以前那样躲躲藏藏了。

街机自然是游戏机的一种，街机基板和游戏的进口放开只能说明一点：44号文件已经有了替代品，倘若在人们印象中比电视游戏主机“危害”程度更大的街机都能取消限制的话，家用游戏主机更是没有必要再假借电脑或者多媒体的名义出现了。与时俱进，这个行业终于可以名正言顺地出现在消费者面前。

这恐怕才是微软乃至于神游敢于在2007年甫临之初便公开有所动作的真正原因。44号文件的困扰一旦取消，缠绕在硬件厂商那片阴云也就随之消散。中国游戏业的那第一声春雷也已离震响不远。

文化部对街机的解禁是有条件的：第一，只能进口最新的设备和软件；第二，所有游戏都必须汉化。这两条不但放在Xbox360和Wii身上都适用，更像是为了它们度身定做的一般。想必这两家企业要遵守这些条件并无困难。

微软中文版官方网站的产品信息中心页面上已经放出了Xbox360及Live相关的信息，一切的一切说明着，行货主机已经不会是空穴来风。

当然，44号文件的更新只是给了硬件商一个前进的跳板，当行货真正开始销售时，硬件商们还要面对中国那些不同的国情。在这方面，想必神游会更有感触，而这，并不单单只是一个盗版的问题。中国游戏玩家的素质、网络状况、内容审核、售后服务……等等这一切，都有待于获得真正名分的行货主机去开创、去维持。干涸的土地等待着春雨，但愿它不是匆匆掠过，也不会过度宣泄。我们等待着春天。

---

特报 国外专讯

## 新版Xbox360主机开发计划曝光 内置HDMI端子和超大容量硬盘

本刊讯 经过了06年秋季的系统更新，现在的Xbox360已经具备了1080P格式的高清画面输出，然而360主机本身仅有一个视频输出接口，目前支持的有AV、色差、S、VGA这四种端口输出，而并没有高清的HDMI端口。而在早前就有消息指出，微软将会推出新版本的Xbox360，并且该新版本的Xbox360将会拥有HDMI端口。虽然微软官方一再否认这一传言，但是从近日网上曝光的一张图片来看，这种加入了新接口的Xbox360是的确存在的。

据称，新的Xbox360现在已经基本开发完成，这款新Xbox360的开发代号为“微风（Zephyr）”，该主机将会采用65纳米的制作工艺，新加入了HDMI数字接口，除了以上这两点早已有相关传闻的改进之外，据称新一代Xbox360还将配备120GB的大容量硬盘，但是是否作为内置标配目前还不得而知。现在新一代Xbox360的具体售价还没有透露，但是来自一位内部人士的消息指出，玩家与新版Xbox360见面的日期已经不远了，估计2007年内即可上市。




面对提早泄漏出的机密，微软官方已经对这一消息进行了回应。据微软官方的表态，对于网络上流传的所谓新主机图片，微软现在不会发表任何看法，既没有承认也没有辟谣。其实只要是没有辟谣，就说明微软默认了新主机开发的事实。不过既然消息已经提前公布了，那么为了让玩家们仍然有一丝悬念，估计微软会将主机的设计稍做改动。我们不妨拭目以待微软下一步的动作。

# 最期待TOP15

2007年第3期（统计时间2006年12月23日－2007年1月3日）本期截至统计日期共收到有效选票883张

考虑到PS2上的《圣剑传说4》早已发售，所以本期期待榜已经将其移出；另外，NDS上的《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》下期也将从本期待榜移出，喜欢这两款游戏的朋友可以在流行榜上为其投票。这次新上榜的游戏是PSP上的《怪物猎人P》的续作，期待度颇高。

## 1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



由于实际的影像和战斗的具体部分在白色引擎完成以前无法开始，所以现在是以北濑为中心的团队对白色引擎的开发作为重点。白色引擎预定进行版本2、版本3的重叠调整，现在处于版本1的开发中，目前正进行着更完全版本规格的研究。

前回1位，本次计票502。

## 2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



关于本作，SCEA也已经有较长的一段时间没有公布最新消息了，曾经一度传言本作有可能会改为在PS3上发售，或是同时发售PS2和PS3两个版本。无论如何，PS2版本的发售可能性还是比较大的，毕竟这很有可能就是PS2玩家们“最后的大餐”了。

前回2位，本次计票483。

## 3位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■发售日未定 ■7329日元



自从上次厂商宣布本作延期之后，截止目前为止，尚未有官方宣称准确的发售日，虽然也有传言说将会延期到2月28日，不过尚未能确定这种说法的准确性。倒是NDS上最新的系列作品《超级机器人大战W》前些天已经公布最新消息了，定于3月1日发售。

前回4位，本次计票449。

## 4位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



尽管本作尚未公布发售日，连“2007年预定”这样的字样都没有，不过在去年的东京游戏展上已经公布过一段试玩影像。从那段试玩影像看来，本作已经有着一定的完成度了，整个游戏中的场景架构将比系列前3作都要大气许多，画面效果也有明显提升。

前回5位，本次计票411。

## 5位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



MGS系列中一直都有一个原则，那就是敌人往往会首先搜索最显眼的地方，而最佳的掩藏地方是在清晰可见的地方，因为越是明显的地方则越没有人过多地注意它，就像是敌人会搜寻关闭着的一个衣柜，却不会检查一个半闭合的衣柜。

前回6位，本次计票402。

## 6位 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■NDS ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2007年内 ■价格未定




在本作中，将大大强化网络要素，预定可以实现最多4人同时连线合作冒险，因此本作也特意一反传统，将游戏类型改为动作角色扮演。

前回10位，本次计票368。

## 7位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



记得去年曾经有消息说本作将会选择在PS3首发那一天发售以打击对手，不过从目前的情况来看，这个消息已经被证明是错误的了。

前回7位，本次计票361。

## 8位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



本作自从当初发布了PS3版以及前阵子表示将会实现多平台发售（目前已知的有PS3和360）之外，已经很久没有公布有关游戏内容的最新消息了。

前回8位，本次计票339。

## 9位 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元



在这一代中，收服怪物不再是给怪物扔肉，而是使用特殊指令“スカウト”让己方怪物对其发动特殊攻击，并根据百分比来确认成功率。

新上榜，本次计票330。

## 10位 最终幻想战略版·狮子战争

■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■发售日未定 ■价格未定



据悉，在本作中将会新增加洋葱剑士这个职业，洋葱剑士的特点就是能够装备所有的武器防具和饰物，其威力必须到了高级别才能体现出来。

前回11位，本次计票304。

## 11位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定




作为上手用的第一章，每次都会在最开始给玩家种种提示以帮助玩家尽快熟悉游戏中的系统，这已经成为了“逆转裁判”系列的一个特色。

前回12位，本次计票287。

## 12位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



リュド（琉德）是住在レムレース(雷姆雷斯)的长着翅膀翼的エグル族战士。他和エグル族大多数的人不同，对主人公一行非常感兴趣。

前回9位，本次计票273。

## 13位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■动作角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元



主角有一个随从，同时也是一个引导者。看起来好像一只大狗，但是实际上应该是古代技术制造的生命体。冷静沉着，很少表露自己的感情。

前回15位，本次计票242。

## 14位 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元



本作是以PS2游戏《怪物猎人2》为基础制作的，这次的舞台是雪山，玩家活动的据点便处于深山之中，因此玩家在游戏的最初便开始在雪山上狩猎。

新上榜，本次计票231。

## 15位 宿命传说2

■PSP ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2007.2.15 ■5040日元



自从上次发表本作将移植到PSP上之后，厂商方面目前还没有公布是否会在本作中加入新要素，希望不会又仅仅只是一款“完全移植”的作品吧。

前回13位，本次计票216。

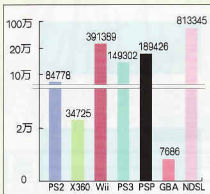
【榜评】一年一度的圣诞黄金周又来了，许多大作级的好游戏也纷纷选择在这段时间内发售以期取得更好的成绩，相信这段时间大家也都玩得不亦乐乎。从目前已知的情况来看，在日本，任天堂和索尼在家用机方面都取得了很不错的成绩；唯有微软的XBOX360虽然自从《蓝龙》发售后，在日本的硬件销量有所提高，但仍然完全无法和前两家厂商的主机销量相提并论，总感觉微软系的主机一直在遭受日本玩家潜意识的抵制，这无疑是微软相当头痛的问题。不过好在东方不亮西方亮，360在欧美市场的杰出表现应该能够让微软很是欣慰了。当然，圣诞商战中表现最抢眼的还是NDSL了，双周狂卖80万份的成绩足以让所有其他厂商汗颜。北斗最近几乎将所有精力都投入到DQ怪兽篇中去了，当小沛看着我机子里那一大堆魔王级怪兽做仰慕状时，虚荣心得到了极大的满足……

# 最流行TOP15

不出北斗所料，《龙如2》发售后不久就进入了本流行榜，而且是一举杀入了前五名，实在是相当的厉害。前作1代的表现就相当不错，特别是那种硬派的风格让人似乎又看到了久违的SEGA。两张盘的容量使得本作在各方面都有了明显的进步，可以说是这段时间PS2上非常值得一玩的好游戏。说到这里，最近这些天晚上跟魔王一块下班回家的路上，差不多每天都能听到魔王跟我抱怨天天忙着写攻略，完全没时间玩《龙如2》，能够玩到本作的人千万小心别给魔王的怨念给缠上……

| 排名 | 游戏 | 计票 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想12<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元 | 计票:463 |
| 2 | 实况世界足球·胜利十一人10<br>■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元 | 计票:441 |
| 3 | 生化危机4<br>■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元 | 计票:435 |
| 4 | 宿命传说<br>■PS2 ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元 | 计票:401 |
| 5 | 龙如2<br>■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元 | 计票:379 |
| 6 | 恶魔城 · 黑暗的诅咒<br>■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元 | 计票:367 |
| 7 | 龙珠Z爆发！NEO<br>■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元 | 计票:342 |
| 8 | 新 · 鬼武者 梦之黎明<br>■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元 | 计票:326 |
| 9 | 最终幻想6A<br>■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元 | 计票:303 |
| 10 | 最终幻想5A<br>■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元 | 计票:291 |
| 11 | 战国BASARA2<br>■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元 | 计票:287 |
| 12 | 口袋妖怪·钻石／珍珠<br>■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 计票:263 |
| 13 | 王国之心2<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元 | 计票:258 |
| 14 | 恶魔城 · 废墟的雕像<br>■NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2006.11.16 ■4999日元 | 计票:219 |
| 15 | 战国无双2<br>■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元 | 计票:211 |

## 【日本硬件双周销量统计】




【榜评】年末圣诞商战的到来，无论对硬件厂商还是软件厂商而言都是标准的"黄金周"，各方面的销量都会有明显提升。对比一下这期和上期的日本硬件双周销量统计数据，大家就会发现几乎各大主机的销量都有明显上涨，其中以掌机销量的上涨更加明显，PSP双周销量达到了将近十九万台，而任天堂的NDSL更是疯卖八十多万台！倒是Wii，与首发前两周四十多万台的销量相比这次略有下降，不过仍然远高于PS3。（本期统计时间：2006.12.11—2006.12.24）

## 英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.12.17—2006.12.23

| 排名 | 机种 | 游戏 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | X360 | 极品飞车：玩命山道 | EA | 2006.8.12 | 赛车游戏 | 49.99英镑 |
| 2位 | PS2 | FIFA 07 | EA | 2006.9.21 | 体育竞技 | 39.99英镑 |
| 3位 | PS2 | 实况世界足球 · 胜利十一人10 | KONAMI | 2006.10.27 | 体育竞技 | 39.99英镑 |
| 4位 | X360 | 使命召唤3 | ACTIVISION | 2006.11.7 | 第一人称射击 | 49.99英镑 |
| 5位 | PS2 | 模拟人生2：宠物 | EA | 2006.10.17 | 模拟养成 | 39.99英镑 |
| 6位 | PS2 | 世界摔跤联盟2007 | EA | 2006.10.13 | 体育竞技 | 34.99英镑 |
| 7位 | PS2 | 快乐大脚 | MIDWAY GAMES | 2006.10.26 | 动作游戏 | 29.99英镑 |
| 8位 | NDS | 锻炼大脑的DS训练 | 任天堂 | 2006.6.16 | 益智游戏 | 19.99英镑 |
| 9位 | X360 | 战争机器 | EPIC GAMES | 2006.11.17 | 动作射击 | 49.99英镑 |
| 10位 | PS2 | 乐高星球大战2 最初的三部曲 | ACTIVISION | 2006.9.11 | 动作冒险 | 39.99英镑 |

【榜评】这期英国家用机排行榜有两款新游戏上榜，它们分别是《快乐大脚》和《锻炼大脑的DS训练》。前者是根据前不久刚上映的同名动画电影改编而来。电影版由乔治·米勒导演，并请到了许多大牌明星来配音，伊利亚·伍德、妮可·基德曼、休·杰克曼、布兰特妮·墨菲、罗宾·威廉姆斯，如此强大的配音阵容实在是很有吸引力，也难怪它的游戏也这么受英国玩家们的欢迎。《锻炼大脑的DS训练》发售以来也获得了很高的人气。



↑尽管游戏本身的素质比较一般，但凭借着同名电影的高人气，本作依然大受欢迎。

## 日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.12.11—2006.12.24

| 排名 | 机种 | 游戏 | 销量 |
|---|---|---|---|
| 1位 | NDS | 口袋妖怪 · 钻石<br>■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 销量 336282 |
| 2位 | NDS | 口袋妖怪 · 珍珠<br>■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 销量 264680 |
| 3位 | NDS | 星之卡比参上！盗贼团<br>■任天堂 ■动作游戏 ■2006.11.2 ■4800日元 | 销量 243938 |
| 4位 | NDS | 新超级马里奥兄弟<br>■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元 | 销量 234187 |
| 5位 | Wii | Wii Sports<br>■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元 | 销量 224906 |
| 6位 | NDS | 时尚魔女 拉芙与贝莉 -DS收藏集-<br>■SEGA ■其他 ■2006.11.22 ■6090日元 | 销量 214345 |
| 7位 | NDS | 少年跳跃明星究极大乱斗<br>■任天堂 ■格斗游戏 ■2006.11.23 ■4800日元 | 销量 207949 |
| 8位 | Wii | Wii的初体验<br>■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元 | 销量 199470 |
| 9位 | PSP | 合金装备索利德 · 掌上行动<br>■KONAMI ■谍报动作 ■2006.12.21 ■5229日元 | 销量 180154 |
| 10位 | PS2 | 圣剑传说4<br>■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元 | 销量 153583 |

【榜评】《圣剑传说4》的首发销量为15万份左右，这个成绩对于一款原本应该是百万级的作品而言可实在是不怎么理想，不过本作的实际游戏素质实在是让人比较失望，整个就是一款纯动作过关游戏了，所以这个销量倒还真是对本作游戏素质的真实反应。PSP上的《合金装备索利德·掌上行动》首发18万份的销量应该说是比较不错的了，这款作品的素质也确实非常高；NDS上的众多作品仍然是日本市场最活跃的因素，占据了游戏销量总额的绝大部分。

## ■本期中国电玩榜奖品

1名 最终幻想Ⅶ少年归来 PLAY ARTS

1名 死神/火影 相片收藏项链

5名 海贼王通缉令胸章

（随机获取任意一款）

# 总有人会讲述那被埋葬掉的故事

历史留给我们无数的人
以及他们的故事，但这无数的人和事
却没有留给我们历史的真实
Now the Zodiac Brave Story
can be finally told……

# FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

## 时间是不会说话的 存在过的证据也已被掩埋

伊瓦里斯，这个曾被战火深深灼伤的国度，又再次弥漫起战乱的阴云。国王奥姆多里亚三世急病而死，身后唯一留下的王子奥里纳斯只有2岁。有实力继承王位的两位王公：王妃的哥哥拉古王公、元老院所支持的国鲁塔那王公，围绕着至高的王权，势力间的冲突一触即发。就在这时，同样拥有着王位继承权的王女奥维利亚突然失踪，两派都认为这是对方所为——这无疑是一个为了消除异己而开战的绝好借口。然而，王女究竟是遭到谁的绑架？元老院的目的又仅仅是护国选贤吗？……多少年后，当民众都在传颂终于结束了这场战乱的英雄王迪利塔时，又有多少人会知道呢——那些被时光的尘埃所湮没的勇士，还有那历史背后的真实……□文/唯夜

### 迪利塔·海拉鲁

Delita Heiral

世间无非利用与被利用，但留下名字的，是胜利者

拉姆萨幼年的朋友，在双亲病死后与妹妹一起被贝奥鲁普家收养。现实使他意识到了自己低下的身份，现实也夺走了他唯一剩下的所爱。这注定了他今后的路……

### 拉姆萨 贝奥鲁普

Ramza Beoulve

正义就是为他人而战，无名的年轻人，无言的信念

努力すれば 将軍になれるのか?

本作主人公，见习骑士。身为名门贝奥鲁普家族的小儿子，因为母亲的出身卑微，所以不时会有些自卑感，但他同时也具有自我的坚定信念。

### 奥维利亚 阿特卡夏

Ovelia Astkaasa

漩涡中的无力与悲情，作弄人的是人还是命运

实际是在奥姆多里亚三世的二儿子死后作为养女被迎为公主的，但不久三王子奥里纳斯就出生了，这之后她被托付于拉古王公照顾。在政治中她其实是一件道具，在政治中等待着她的是下一个阴谋。

…貴方は 何をしようというの?

まさか……

↑重制的FFT将追加CG动画，生动且深刻地展现那错综复杂的矛盾冲突。

| PSP | 本刊译名：最终幻想战略版·狮子战争 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE-ENIX | 价格未定 | 发售日未定 | |
| 策略角色扮演 | UMD | 日版 | 1人(支持联机) | 记忆容量未定 |

# 见习战士

所有作战单位的基本可选职业，虽然属于凡庸的初级Job，但一些被动技能比如“入手JP增加”是很实用的东西。





↑见习战士只是早期过渡职业。



Squire

攻守能力平均
虽平凡亦是基础
勇士之道由此起步

## 多彩细腻的职业&技能设定

在剧情之外，FFT最有魅力的地方当属它的职业系统。20种以上的职业以及100多种职业技能以自由选配组合的方式，为玩家提供了一个具有丰富变化性的、可深度挖掘的游玩空间。供人物起步的见习战士、为我方提供回复和辅助的白魔道士、以各种异常状态攻击见长的阴阳士、高攻高回避并有着强力被动技能的侍、实力均衡强劲的龙骑士、拥有堪称过分强大的攻击技能的算术士、可复制前人行动而转职条件最为复杂的模仿士……等等等等，丰富细致的职业和能力设定为战斗增添了无穷变数，极大地深化了我们的思考乐趣。

而在这次的PSP重制版中，目前已经确定会有新强力职业的加入——来自于FF3的洋葱剑士。洋葱剑士的最大特点就是全种类的装备都能使用，例如重装、弓，以 至于男女 角色装备的通用不受任何限制。而在FF3中，洋葱剑 士 在后期成长时能力值会突飞猛进，不知这一设定是否 会引入新版的FFT中。另外，随着开发程度深入，也许 会有更多的新职业进入我们的视线。

↓从名字上看就颇有气势的龙骑士可以装备重甲，是传统强力职业。





→跳跃攻击的发动时间与自身的速度值有直接关系。

## Ivalice Alliance展开！伊瓦里斯的重生与新篇章

现在的SE流行“集团式作战”，所公布的游戏常常是以作品群的形式出现。此种风格自FF7 Relive计划始，而现阶段的“Ivalice Alliance”则包括数款以伊瓦里斯大陆为背景的作品，其中包括之前公布过的FF12外传，以及同样于DS上的FFTA2，还有就是这款FFT重制版了。



# 龙骑士

Dragon Knight

JUMP STRIKE 飞龙一般的气势 凌空而降雷霆一击





# 侍

Samurai

一炼心锤剑的异国战士
一击必杀，尽现名刀光华

↑侍的技能十分优秀，由于其攻击系能力计算的是魔法AT值，所以更适合配给魔法系使用。



# 阴阳士

Auger

擅长状态攻击的强者
不变不动！万象操控自如

# 职业个性十足尽显策略要素



以神圣之光涤荡一切污秽
祛除伤痛的辅助中坚

## 白魔道士 *Priest*



## CT，掌控战局的关键

与一般战棋游戏所采用的那种敌我方交互行动的回合制不同，FFT所采用的是称为Charge Time Battle行动系统。简单来说，除普通攻击外的很多招式都有蓄力时间，依选用招式的不同，自身的实际行动时机会产生不同程度的变化，实战中需要综合考虑。

通过战斗，除了可以获得人物自身升级所需的EXP之外，还会入手职业所需JP，JP决定了职业的提升和新技能的习得。职业升级直接关系到新的转职项目的开启；而合理分配JP才能保证有效率地习得强力技能；同时也需考虑到职业对人物各项能力成长率的影响。



→战斗胜利后入手JP可以提升职业等级，一些特定的职业达到特定等级后，就会有新的职业可供该人物选择。





↑转职的一个主要目的就是为该人物习得多个职业的有用技能，再综合利用装备起来。



↓拥有回复、辅助，以及清除异常状态的白魔总可以在一支队伍里找到位置。

↑Holy作为唯一的攻击性白魔法，无视敌魔法回避率。



寻宝技能于队伍大有裨益
初级职业亦有重要之处

## 道具士 *Chemist*

职业，优化搭配后的强者
全装备使用可能的上级

## 洋葱剑士 *Onion Knight*

↓洋葱剑士的装备选择范围十分宽广，从轻袍到重甲都可以配置，这就允许了作战单位可以有更为极致的强化空间。





↑剑士能装备弓，并且原本不同性别的专用装备也可以互换使用。

# 构筑历史的，不仅是留下名字






# 最终幻想家族再添新丁！新系列诞生：高次元世界作品集结！

**——首先要问一下Ivalice Alliance是怎样的系列呢？**

河津秋敏■《最终幻想XII亡灵之翼》加上《最终幻想战略版狮子战争》，以及到现在为止从未公布的《最终幻想战略版FFTA2・封穴的古利莫亚》这三部作品，都是以Ivalice大陆为舞台。虽然已经有不少玩家都知道Ivalice的存在，但仍然要将这些作品凝结成整体，铸就独特的世界观，让更多的玩家可以在这个绝妙的世界里享受游戏的乐趣。这些作品都与以往作品的一样，都发生在不同的时代、不同的主人公、不同的故事，将这些以Ivalice这个大陆为共通舞台的各类型作品集中起来，就构成了Ivalice Alliance。

**——原来如此啊！系列LOGO的特征是星座图案，难道是说本系列的作品要开发与星座相同数量的作品吗？**

河津秋敏■过去的作品已经有七款作品，不过也许会超过星座的数量！这个LOGO的设计表现的是对Ivalice大陆有重要意义的十二支宫、剑和魔石，由设计主人公形象的吉田明彦负责。

**——选择《最终幻想战略版》第一部重新制作的理由是什么？**

河津秋敏■因为它是Ivalice大陆的第一部作品。出于整理Ivalice大陆故事的考虑，这款作品与其他关联作品不同，




不会招致混乱，因此重新制作这款作品。

**——那就是说回归原点吗？**

河津秋敏■是啊！因为正好是发售十周年纪念。其实也是在最近才发觉那款作品已经发售了十周年。我在当时还是纯粹的玩家，享受着这款作品的乐趣。正好在《沙加 开拓者》的制作结束时，"啊！可以进行游戏了！"，大约用了200个小时进行《最终幻想战略版》游戏（笑）。当时水晶已经全部使用，但游戏还没有结束。"到底还加入了什么要素呢？"当时直接找制作监督松野泰己询问。现在自己来制作自己喜欢的游戏，也想作为玩家玩自己喜欢的游戏。

**——原来如此！真的是很喜欢啊！重制版时需要注意什么吗？**

河津秋敏■大家也许认为战略角色扮演游戏比较难，为了让更多的玩家可以享受到战略角色扮演的乐趣，因此选择了便于携带的PSP主机。而且本作还增加了新要素，和PSP主机特有的要素。

**——在便携主机中选择PSP主机的理由是？**

河津秋敏■为了让那些初次接触《最终幻想战略版》的玩家也能被吸引到游戏中，因此重视影像的表现机能。在《最终幻想XII》中Ivalice大陆已经是被玩家认知的世界，玩家看到的也是壮阔的世界，因此PSP主机制作来说相对简单，舞台的移植也比较容易，因此选择PSP主机制作本款作品。

**——追加了不少精美的影像吧？**

河津秋敏■虽然还没有全部观看，只观赏了其中的一部分，站在玩家的立场上，我也不得不赞叹"啊！真不错啊！"。

**——那么精美啊！对了，除了已经知道的"洋葱剑士"外，还有什么新的追加要素吗？**

河津秋敏■追加新职业在最初企划时已经决定，因为在作品中已经登场了很多职业，因此追加何种新职业非常难以决定。另外，过去的职业以外还有一些特色主人公登场，与水晶结合产生出的新职业都值得期待。当然，过去出现的要素全部都没有遗漏。

**——背景音乐有没有重新整理呢？**

河津秋敏■基本上与过去一致，但追加了新的乐曲，没准也会重新整理哦！

**——《亡灵之翼》的开发状况？**

河津秋敏■为了赶上年内集齐，现在开发人员正在不分昼夜地努力着，因为平衡性的调整等都需要很长的时间，所以目前的开发状况差不多是百分之六十五右。

**——看到主人公的人物形象，会不会给人感觉是面向低年龄层的作品？**

河津秋敏■没有那种感觉。只是为了让玩家感觉与任何年龄都没有不适合感，并且让玩家不会觉得很难。从主人公的动作上就能刺激起玩家心中的温柔部分，我确信本款作品是可以让初次接触本作的玩家也会成为FANS的作品！

**——除了本作之外，考虑制作以《最终幻想XII》为基础的游戏吗？**

河津秋敏■登场了大量的魅力主人公，因此不能说将来没有这种可能。不过现在都是一心投入《亡灵之翼》的制作中，立刻考虑恐怕…………

**——那么，请透露一些引人注意的《最终幻想战略版FFTA2・封穴的古利莫亚》的详细情报吧。**

河津秋敏■本作并不是完全继承《最终幻想战略版FFTA2》故事的续篇，讲述的是围绕前作登场的魔道书"古利莫亚"展开的新故事，因为保持前作的风格，因此被定位为正统续作。在系统方面，在前作系统上有些改进，但



**河津秋敏**SQUARE・ENIX制作开发担当，Ivalice Alliance系列制作总监。此外还是《沙加》等系列人气作品的游戏主制作人。

没有什么大幅的变化。

**——"古利莫亚"在《最终幻想XII》中也曾经登场，本作与它有什么关联吗？**

河津秋敏■虽然不能说跟《最终幻想XII》有什么直接关系，但舞台、登场人物、物品等都在《最终幻想XII》中出现，可以被认为是Ivalice关联作品，继承独特世界观点的作品。

**——今后Ivalice Alliance系列怎样展开呢？**

河津秋敏■会有大量关联作品，以Ivalice大陆为中心，挑战各种类型的游戏。因此可以说是无限的可能。所以《最终幻想战略版FFTA2・封穴的古利莫亚》的情报也会在不远的未来详细公布，还会公布一些新的游戏。

**——Ivalice世界观还有大量的谜团尚未解明，进行Ivalice Alliance系列游戏会不会解开这些谜题呢？**

河津秋敏■过去没有解开的谜团，在别的作品中会解开，同时还会产生新的谜题。因此并不需要特殊的制作，只要抓住主题认真制作就可以了。

**——最后请跟读者说些什么吧？**

河津秋敏■因为"Alliance=同盟"，所以并不是制作一个两个的作品。今后会继续为了系列作品努力，希望大家也加入到同盟中，一起进行游戏！

剑士ラムザ
「まるで、母さんみたいな言い方だな。
はははははは。
「兄さんは兄さんなんだから、
ベオルブの名に
汚れることはないわ。

## 的人，更多的故事已覆满尘埃

# FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

# 水晶编年史新作火速登陆NDS!

**近期SQUARE ENIX的活动频繁，作为第一款出现在NDS平台上的原创“最终幻想”系列作品，这款水晶编年史的新作，在内容上经过强化，画面上也绝对不会逊色于家用机的全新作品，这次就将进行一下游戏模式和战斗系统的介绍，最后还将刊登主开发人员的访谈。 □文/龙马**

| NDS | 本刊译名：最终幻想 水晶编年史 命运之轮 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SQURAE-ENIX | 价格未定 | 发售未定 | |
| 动作角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1~4人 | 容量未定 |



←本次游戏的主人公是一对双胞胎姐弟。

双胞胎姐弟书写新的故事

↑游戏里的街道气氛祥和，但是似乎会有什么样的事情要发生。

## 再一次感受感人至深的温馨童话 可多人共同游戏的实时战斗系统

在NDS的DQ9发布之后，《最终幻想 水晶编年史》系列的最新作也终于将要在NDS上登场，这一系列并非“最终幻想”系列的正统作品，仅仅是以外传形式推出，而且由于出现在NGC平台上，大多数国内玩家对这一作品并不是很熟悉，前作中的种种创新就让人眼前一亮，可以多人参加战斗的系统并不显得很散乱，而回归传统FF童话风格的故事更让人感觉异常温馨。

这次公布的副标题名为“命运之轮”的作品并非是NGC版的移植，而是完全的全新作品。本作将由NCG的原班人马来制作，NCG版的一大特色就是可以在同一台主机上实现多人游戏，这一次含有动作要素的战斗和多人游戏模式也将得到进一步的继承和发展，结合NDS的无线联网系统一定可以给玩家提供更多样的乐趣。而对单人模式也不会马虎从事，整体剧情上也会得到相当程度上的加强，作为主人公出现的双胞胎姐弟将会是相当具有性格的角色，而游戏的画面上也将发挥NDS的机能达到最高的水平，并不缺少背景和人物上的细节刻画，绝对不会逊色于之前的FF3。




←在多人模式下游戏里的队伍是由多人组成的，不同人物将发挥不同的作用。




↑双胞胎主人公的设计将不同于以往男女主角的概念。




→在平静的生活中度过每一天，面对突然出现在面前的挑战，姐弟两人能否下定决心开始属于自己的冒险？

### 尤里

好奇心非常旺盛，天不怕地不怕，并且非常地关心他人，就算牺牲自己也要保护应该去保护的人。

难以忘怀的姐弟之情




←琪林卡一直都照顾着尤里，但是好奇心旺盛的尤里却总是惹麻烦。

吵吵闹闹但感情很好




→姐弟两个都有些逞强好胜，虽然不会因此而争吵，但是也会因为一点小事而闹得不可开交。

邪恶的红之月
被照耀的星球 将她守护的是
神圣的苍之水晶
在这星球上出生的
共有力量的双胞胎
他们幸福的命运
在红色的月光下被扭曲……

## 两种水晶之间的正邪对抗

# 初期的故事剧情部分公开 记录双胞胎姐弟的成长角度

本作的世界中，同时有“神圣的水晶”和“融入邪恶力量的水晶”存在，在单人模式下，是以这个世界上的一对双胞胎姐弟为主角展开的一段冒险故事，而整个故事包含了主人公从幼年到少年发生的种种故事，最后的故事将向什么方向发展值得关注。




←在生活中对两个主人公提出种种建议的老师，在生活和学习上支持着两人。



↑电闪雷鸣的夜晚，潜伏在村外，这个谜一般的身影究竟是什么人？






←夜雨中，整个村庄仿佛也笼罩在一种不安的气氛里，这和作为主题之一的“红水晶”有什么关系？

## 随着时间的流逝 主人公的样子也会改变

虽然人物本身就是SD造型，但是我们可以从现在给出的图片上清楚地看出在游戏的开始时两个主人公还处于幼年时期，而大家可以看到旁边给出的人设和现在给出的游戏画面有着些许区别，在游戏的情节里将会有一个时间上的跨度，而在成长之后就会成为如插画里显示出来的样子，虽然在服饰上并没有什么太大的区别，但是插画中的角色和孩提时代天真活泼的表情不同，平和中透出坚毅的眼神，和更加成熟的发型是不是显示着他们在中间经历过非常大的变故呢？在初期的剧情中，会有邪恶的红之月的“神殿”得知了两个主人公拥有的力量，为了夺取这种力量邪恶势力必定会有所行动，而红之水晶和神秘的少女也会相继出现，两人的冒险中也发生了一些事情，而他们平和的生活是不是有着因为神圣水晶的破碎而发生了巨大的改变呢？

# 主人公身边的同伴们 默默地支持着姐弟两人

除了两位主人公，在故事里面同样有在他们身边关怀保护着他们的成年人们，其中包括双胞胎的父亲拉托夫，相貌有些古怪的“尤克”族人阿鲁哈纳雷姆，以及“利尔帝”族的米斯・克莉姆，虽然种族完全不同，但是他们之间的信赖和互相合作促进了两个主人公的成长，在两个主人公处于幼年初期的故事中将发挥很大的作用，其中所表现出来的亲情是游戏情节里的一大重点。




←在三位长辈的教导下，两个主人公的日子过得忙碌而充实。

## 疼爱孩子的父亲

拉托夫，两位主人公的父亲，拥有强健肉体和惊人的力量，性格坚毅，认定的事情就一定要坚持到底，尤里的自我牺牲精神也是从他这里学来的。而由于妻子早亡，两个孩子就像爱妻留下的唯一的纪念，因此比任何人都深爱着两个主人公。




## 教授炼金术的老师

米斯・克莉姆，能够操纵壶的炼金术师，教会两个主人公炼金术的老师，平时总是在壶里调制着什么东西。虽然由于种族的关系个子很小，但是其实已经是一个成年人，个性上很沉稳，干什么都是不慌不忙，不过内心也是很坚强的。




## 度过平和而幸福的每一天

在经过一段时间的锻炼，双胞胎主人公不断地成长，并且得知了水晶的存在，在尤里从父亲那里得到了斧子之后，他决定展开一场属于自己的冒险，但是这又会给其他人带来什么样的麻烦呢？




→尤里一直都梦想着能够去冒险，平静的生活一直都没能满足他的愿望。




←得到父亲认同的尤里虽然很高兴，但是依然有些不相信。





→在冒险中尤里遇到了危险。

## 琪林卡

虽然看起来很外向，但是个内心很细腻的女孩子。由于比尤里早出生那么一点点，所以经常摆出姐姐的样子。

## 教会双胞胎魔法的另一个老师

阿鲁哈纳雷姆，精通于魔法和草药知识，是一个能力出众的魔法师，虽然行事上非常地冷静而遵循理论，对于两人的软磨硬泡却经常是束手无策。




←即严厉又温柔的老师，不时会提出告诫和指导。

# 双子姐弟之间的童话故事

# 灵活运用多个种族所对应的职业特性
# 包含有动作要素的即时多人战斗方式

在多人游戏模式下，玩家可以从四个种族的角色中选出一个来进行游戏。不光是外形，各个种族在能力上也有着很大的区别。在多人游戏时如何合理分配其中成员的种族关系也很重要，比如说，如果都是战士系的种族的话那么将缺乏远程的支援，对付大量敌人时就将会很困难，如果都是弓箭手或者魔法师的话就将失去有效的“肉盾”，而很容易被敌人打倒。而且由于地形差的存在，在特定的地图里某些种族就将发挥很大的作用，相反地，有些种族能力的发挥将会受到很大的限制，因此根据地图来决定人选也很重要，下面就将详细介绍一下四个种族的特点。





**●塞尔基族**
在上面的画面里使用弓箭进行攻击的种族，在战斗中可以处于安全地带进行远程支援。

**●由克族**
擅长使用魔法的种族，虽然要受到MP的限制，但是攻击力很高。主要的伤害输出种族。

**●利而迪族**
在屏幕中央使用奇怪武器的角色，结合剧情人物来看，难道这一种族都是使用壶来战斗的？

**●古拉巴特族**
相当于人类的种族，擅长于近身肉搏，一般来说会在前方为了保护其他的同伴对抗敌人。

## 发生变动的系统 给玩家更多自由空间

前作在迷宫里进行冒险的时候，因为有“瘴气”的存在，玩家中要有一个人拿着名叫“水晶槽”的灯，而在多人模式的情况下，需要有一个玩家专门负责拿着灯，而拿着灯的玩家将无法进行攻击也无法使用魔法，而在本作当中这一设定被取消，所有玩家都可以自由行动。





## 单人模式的种族特色

在单人模式下，虽然主人公的种族无法改变，但是玩家可以切换自己所控制的角色，活用每一个角色特有的能力也是冒险过程中一个很重要的攻关手段。

## 活用地图上的障碍物 有效作战打击敌人



# 超越传统提供新乐趣的多人游戏模式
# 丰富多彩的任务等待玩家的挑战

FFCC系列在战斗方式上，采取的是实时的动作战斗方式，玩家要一边躲避敌人的攻击，一边使用物理或者魔法攻击反击，继承前作简单明确的操作方法的同时，由于舞台转移到3D的地图上，并且增加了高低差的概念，所以添加了跳跃动作。而由于触摸屏的存在，在点选菜单时的操作也会更加简单直观。多人模式下玩家之间的合作也是很重要的。





## 全新的战斗系统 可以蓄力的魔法发动

在发动魔法时，通过按住发动键可以确定目标区域，两个以上的玩家把目标区域放在同一点上再发的话，发动的魔法威力就会增加，多人游戏时的默契也变得很重要。







←在游戏里玩家要从国王那里接收委托任务，结伴去迷宫里进行探险。

## 最初的冒险 可靠的同伴

# 让水晶的光芒在NDS上绽放!!

## 优先考虑游戏的内容

——可不可以谈一谈FFAC系列的新作为什么要在NDS上进行开发呢?

**纸山满(以下简称纸山)**■在NCG版开发完成后，本来是准备进行其他作品开发的，但是公司内部却有制作续作的声音，于是我就想，如果自己能够设计FFCC的续作的话是不是能把前作的那种气氛继续下去呢？这样就拟出了自己的企划书，而经常因为我这比较丑的长相总会来找茬（笑）的河津先生（河津秋敏，早期“浪漫沙加”系列的制作人。）看了企划书却说了一句“不是挺有意思的吗？”，因为我知道河津先生是那种有一说一的人，所以从那时开始也就算是有了眉目，大概就是这个样子吧。

——开发是否顺利?

**板鼻利幸（以下简称板鼻）**■因为这次担任监督的纸山之前就曾经担任过主程序，所以开发工作速度很快。因为如果监督能够了解到在程序上能制作到什么程度的话，那么自己的想法也就能逐一实现。从制作方式来说，我个人认为这是一个很好的模式。

**纸山**■我自己有作为程序员发言的时候，也有作为监督发言的时候。我尽量不会提出一些让其他程序员觉得太困难而不可能达到的要求，但是游戏内容是最优先的。

**纸鼻**■在机能的使用上，我想已经达到一个极限了。

## 完全表现出背景的3D地图

——NGC版和NDS版的最大区别是什么?

**纸山**■在前作时，多人模式下是4个人共用一个屏幕的，而NDS上是每个有都一个属于自己的屏幕。由于前作共用一个屏幕，所以在设计上就需要注意到所有角色都必须保证出现在同一画面里，但是这次所有玩家都可以不受画面的限制自由行动，因此在迷宫里的时候就不用拘泥在一个范围内，而是可以进行整体上的探索。

——这次在画面上的感觉和前作还是有些不太一样啊……

**板鼻**■前作的画面是俯视的视角，并没有对天空进行什么描写，而这次由于地图的立体化对背景的描绘也会更加地充分，所以给人一种比较豁亮的感觉。

——那么把画面3D化的理由是什么呢?

**纸山**■当看到NDS版的FF3的时候，就觉得多边形用的实在是很干净很漂亮，可以说是因此受到了很大的触动。既然是出在FF3后面，那么我们也必须要更努力一点。也算是由于竞争对手的存在，所以才能做到这一步吧。

**板鼻**■本来觉得事件场面时很多角色聚集在一起时会是很困难的问题，但是实际情况却是完全没有问题，而且这样的场面很能烘托出气氛。

——镜头的角度的运用也下了很大的工夫吗?

**板鼻**■所以部分都是从故事板开始的，一定会具有很高的画面品质，在制作上和家用机上的角色扮演游戏没有任何区别。

——那么可以说是掌机RPG史上的最高水准了?

**纸山**■大概，也可以这么说吧。

**板鼻**■这么说总觉得有点可怕啊（笑）。

## 故事的主题是亲情

——副标题“Ring of fates”究竟代表了什么意义呢?

**纸山**■直译的话就是“命运之轮”，这将成为游戏的关键子，具体的含义还是请到游戏里面去体会吧。



●板鼻利幸 ●纸山满

——“Ring”这个词在这里没有“戒指”这个含义吗?

**纸山**■并不是指戒指，主人公之间的相遇和他们身上的命运，包含的是这样一个意思。

——标题是“水晶编年史”，那么水晶还会是解决一切问题的钥匙了吗?

**纸山**■的确是很重要。之前的FF系列里，水晶似乎总是被当作“善”的象征，但是仔细看一看却有一种冰冷的感觉。所以觉得水晶既可以代表“善”也可以代表“恶”，这次算是FF系列里的一个变革吧，代表“恶”的水晶将会登场。

——代表邪恶的水晶登场的确是让人大吃一惊。

**纸山**■这也是所有理念的起点。

——从玩家的角度来说，水晶代表着敌人吗?

**纸山**■“神圣的水晶”和“融入邪恶力量的水晶”，将会有这两种水晶登场，主人公和城镇里的人们会因邪恶的水晶陷入困境。

——这里会是故事的关键吗?

**纸山**■故事的主题是亲情，亲人间的悲欢离合，一开始主人公是从幼年开始的，台词和事件有很多搞笑的地方，但是真正理解这里面含义后是会哭出来的。

**板鼻**■在开发人员里也有看过剧本就哭出来的。

——设定里“邪恶的红之月”又代表了什么呢?

**板鼻**■刚才已经说过，和代表“恶”的水晶有关系，这一点在LOGO上也是有所表现的。

## 单人模式和多人模式

——那么，本作和NCG版有怎么样的联系?

**板鼻**■种族和魔法的设定是继承下来的，但是这次由于地图立体化，种族之间的特性在游戏里会更加地明显。

**纸山**■如果完全延续前作的话，那么对于没有玩过的人来说就比较难以上手了。因此在关联性上会比较低。

——把主人公设计成双胞胎的理由又是什么呢?

**板鼻**■前作也是如此，FFCC系列和正统的FF系列不一样，主要想表现的是“珍惜自己身边的一切”，所以说，家人或者兄弟将占有很重要的位置。我想描绘的是一步步展开旅途的图景，实际游戏时玩家能不能感受到还是会更重要。

——那么是否会用到语音呢?

**板鼻**■很遗憾，由于容量的缘故，不能做到全程语音，但是会照顾到大多数场景。

——单人模式和多人模式会是完全不同的吗?

**纸山**■本作里是分开的，单人模式更重视故事，多人模式更重视任务，强调很多人在一起完成各种任务。不过，还是在考虑把两部分结合起来的手段，敬情期待。

——角色男女之间的差距又是如何的呢?

**板鼻**■男女之间的差别很多地方是很有趣的，在街道上和NPC的对话也会有所改变，不过没有什么根本上的差别。

## FFCC系列的将来

——FFCC系列也将在Wii上推出，今后将会怎么样发展呢?

**板鼻**■FFCC的制作理念是让更多的玩家接触到FF的世界，在Wii版里，FF系列里触发事件的场面里会让玩家产生一种身临其境的感觉。比如说在播放动画时，尽量会以一种能够让玩家直接碰触到的方法来实现。因为Wii是一台能够提供更多实际感受的主机，因此我们也想以一个更直观的形式把FF的世界表现出来。这一部分还是在构想的阶段，虽然同是FFCC系列，但是作为一个游戏表现出来的内容却是完全不一样。

——无论是NGC还是NDS上，都将活用不同的主机的特性。

**板鼻**■画面上的气氛，也会因为主机的不同而变化，两作都是在同一基础上进行开发的，但是却给人完全不同的感觉。

——最后，请向所有期待这一系列作品的FANS们说一句吧。

**纸山**■单人模式下会有非常感人至深的故事，请大家准备好手绢再来玩吧（笑）。最近已经忙到没有时间看电视，虽然想出的点子可能还是有些老套吧。多人模式下即使不擅长动作游戏的玩家也能享受到其中的乐趣，希望能有更多的人来体验一下。

**板鼻**■当看到剧本的时候，这一次也产生了一种很强烈的创作冲动，所以对角色的描绘是很用心的，敬请大家期待我们的作品。

——非常感谢。

**纸山满 监督**

2000年进入SQUARE，担任2003年8月发售的《最终幻想 水晶编年史》以及2005年10月发售的《继承与被继承者》的主程序员，本作是他第一次出任监督一职，同时也作为程序员参加程序编排的工作，站在两个不同的立场上为了将游戏制作到最高水平而努力着。

**板鼻利幸 人物设定**

98年进入SQUARE，当时担任的是和陆行鸟有关作品的人物设定，画出的陆行鸟和莫利古深受广大玩家喜爱。担任去年12月14发售的《陆行鸟和魔法绘本》的人物设定，同时也是Wii上发售预定的《最终幻想 水晶编年史 信使》（暂定名）的监督

## 最终幻想系列外传作品新锐之作 倾听两大新生制作人员的开发感想

# 十年!光辉印记难以磨灭 盗墓者传奇重返原点

创造《盗墓者》的Core Design制作小组已经随着“黑暗天使”的失败而成为过去式，现在掌管着系列走向的是Crystal Dynamics。他们接手《盗墓者》之后的第一部作品“传说”无论是在评论家还是在玩家之中都获得了不俗的口碑，掌握游戏版权的Eidos公司也对他们的工作十分满意。在系列十周年之际，以重制的方式再现最为经典的初代，对Crystal Dynamics来说既是一个机会，也是一个挑战。如果能够“青出于蓝而胜于蓝”，打造出一个超越原作的版本，无疑会使得他们彻底征服玩家的心；但如果作品的品质没有达到人们的期望值的话，则很可能背上“亵渎经典”的骂名。

□文/荇菜

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

## 勇敢、坚毅、自立 游戏界的女性代言人

当然，仅仅有画面上的进化是远远不够的。《盗墓者》初代中深厚的文化韵味是否能够保留下来，那些精巧的谜题是否能够再次带给玩家惊喜，那些令人怀念的场景如何重新展现，这些都是需要Crystal Dynamics解答的问题——而他们给出的第一条答案是扩展游戏的故事性。老玩家们也许还记得，虽然初代也有一个不错的剧本，但是在游戏整体中所占的份量并不重。而Crystal Dynamics则会在保留原作框架的基础上，大大充实剧本的内容，使玩家更有投入感。

## 带你回到魂牵梦绕的古文明遗迹之中

屈指算来，《盗墓者》系列的正统作品已经有7部之多了。而在这七部作品之中，除了第五作“历代记”和第六作“黑暗天使”之间的时间间隔较长之外，其它各作基本上都保持了每年出品一部的频率。在2006年底，《盗墓者》系列正式迎来了自己的十周年纪念，在此时推出新作是顺理成章的事情，这就是即将在PS2和PSP平台上发售的《盗墓者·十周年纪念版》。从名称上就可以看出，它并非系列的第八代，而是初代的重制，真正的《盗墓者8》还需要fans们耐心等待。不过，这并不会影响到人们对本作的热情。因为在全世界众多的劳拉拥趸心目中，游戏的初代有着至高无上的地位。它不仅仅开创了这个系列的辉煌，而且囊括了古希腊和古罗马的城市废墟、埃及大金字塔、亚特兰帝斯古文明遗迹等瑰丽的场景，在整个系列中都堪称关卡设计最富有魅力的一作。时隔十年之后，由新的制作组在新的硬件平台上重绘这一部经典，绝对是让fans们拍手称快的事情。

| PS2 | 本刊译名：盗墓者·十周年纪念版 | | | RP |
|---|---|---|---|---|
| | EIDOS | 价格未定 | 2007年预定 | |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 欧版 | 1人 | 记忆容量未定 |

## 重温当年的震撼 踏上新的探索之旅

←玩过初代的人一眼就可以认出这个熟悉的场景以及当年曾经为之绞尽脑汁的谜题。不过当然在很多细节上都已经重新设计过，即使是系列的老玩家也完全不会觉得乏味。

## 再现经典的场面 在历史的沉积中穿行

↓这些来自侏罗纪的、拥有尖牙利齿的敌人，想必大家不会忘记吧！

↑劳拉从山洞中走出，这预示着《盗墓者》系列光明的前景吗?

## 揭开重重迷雾 寻找传说的圣器

## 永不会过期的魅力

自从《盗墓者》横空出世以来，劳拉·克劳馥已经活跃整整十个年头了。在新人辈出的游戏界，这已经可以算得上是一个奇迹。劳拉的传奇会不会有终结的一天呢？至少现在看来，回答这个问题还为时过早。在去年年底的一次访谈中，Eidos公司的制作人伊安·利文斯通将劳拉比喻成“游戏界的詹姆斯·邦德”，希望《盗墓者》能够像《007》系列电影那样，延续数十年的旺盛生命力。目前，除了即将在PS2与PSP上发售的《盗墓者·十周年纪念版》之外，PS3平台的《盗墓者8》（暂定名）也在紧锣密鼓的开发之中。由游戏改编的同名电影系列的第三集虽然目前还没有确定拍摄时间，不过也正在进行积极的筹备。可以肯定，劳拉绝对不会轻易放弃自己“世界第一虚拟人物”的地位！

古罗马斗技场废墟
神秘的埃及大金字塔
失落的亚特兰帝斯文明……



一早在3D画面还颇为粗糙的年代，劳拉的身材就已经是大家关注的焦点。随着技术的进步，她那曲线更加显得曼妙。



用双枪征服世界的女强人

↑狼和蝙蝠这一类的敌人在初代之外的作品中并不多见，即使登场也只是作为点缀。而当年在秘鲁的幽深古墓中，它们可是让劳拉花费了不少力气来对付的。

## 继承原作精髓，加入新鲜要素 用不一样的方式记载伟大历程

目前，制作组已经提供了游戏的试玩版本，玩过原作的玩家可以一眼看出来这是最初的关卡。当然，无论是场景还是谜题都经过了重新设计。尽管玩家们还能认出在初代中出现的一些谜题——例如找到一个遗失的齿轮，安装到齿轮组中让它运转——但这次将会让你跨越更大的区域，与更多的要素互动，花费更多的时间和精力。想按照老办法轻松解决这次的难题是行不通的！在冒险的途中，劳拉也会遇到很多“老朋友”，比如狼、蝙蝠、恐龙等等。

当然，我们将用劳拉那一对小巧的手枪和这些“朋友”热烈地打个招呼。老玩家们还能发现一些承袭自原作的细节，例如圆环形的物品菜单、找到秘密地点时的提示音乐等等，都在“十周年纪念版”中再现。不过，本作中也包含了很多在“传说”等后续作品中才加入的新要素，例如爬绳子、需要即时反应的按键等等。原作中劳拉在神秘的山谷中遭遇巨大的霸王龙那一段情节对于每一个老玩家来说一定都是印象最深刻的，而试玩版的流程也到此告一段落了。

## 闪亮的记忆不会随着时间褪色 劳拉的精神可以感动这个时代

配乐也将是本作中有很大改变的要素。原作中背景音乐并不是连续的，大部分时候玩家都只能听到劳拉发出的响动，只有在一些关键情节中才会听到激动人心的音乐。而本作中则将会加入更多数量以及不同风格的配乐，以符合现在的流行趋势。当然，Crystal Dynamics也表示，将会努力让配乐与原作的气氛相吻合，给玩家带来真正难忘的《盗墓者》体验。总之，对于《盗墓者》系列的爱好者来说，“十周年纪念版”绝对值得关注！



女版印第安那·琼斯
冒险永不停息

←劳拉的身手仍然矫健如同往常，在石壁上攀爬正是她的拿手好戏之一。比起初代来，她的动作显得更加真实流畅，同时也加入了一些后续作品中的要素。

↓似乎有些陌生的场景，是迷失山谷的入口吗？



↑纵身跃入瀑布谷底的劳拉，与前面的作品相比，在这样大场面中的动作令人振奋。

笼罩着迷失山谷的阴影
掩盖着通往何方的线索



来自宇宙的神秘力量
在劳拉手中再次绽放光芒



↑对付完这一批小恐龙之后，劳拉将会在山谷中遭遇到一只巨大的霸王龙。可惜的是，试玩版的流程到此就终结了。

在机器人动画甚至可以说是在日本动漫界都占有举足轻重位置的高达系列和PS2上开始崛起的无双系列结合起来究竟会有怎么样的表现，相信很多玩家都在自己的头脑里想象过。而这次由光荣和BANDAI合力打造的《高达无双》就将把这一个幻想变为现实！爽快的操作感和火爆的气氛配合上高达玩家如数家珍的历史名机，其中的乐趣如果是"高达饭"就应该可以体会到吧。虽然光荣的"无双"系列在近年来有"量产化"的倾向，但是从本作来开制作方也是在不断地寻找突破的手段和方向，虽然很可能只是一个款实验性作品，但是今后的发展不妨让我们来期待一下。□文/龙马

ガンダム無双

GUNDAM MUSOU

| PS3 | 本刊译名：高达无双 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 价格未定 | 2007年春 | |
| 动作 | 蓝光光盘 | 日版 | 人数未定 | 记忆卡容量未定 |

# 高达纵横驰骋三栖二十余载 无双降临UC世纪宇宙战场！！

现在游戏画面和LOGO已经公开，相信大多数玩家看到上面那个LOGO多半会傻眼，至少编者第一次在非官方的网站看到这一LOGO的时候就认定了这是出自同人之手的恶搞作品，过了很久才相信了这一事实。在游戏的内容上和以往的"无双"系列以及普通的高达游戏没有什么太大区别，但是在细节上会有怎么样的设计还是没有公开，传统的数段普通攻击再配以蓄力攻击的攻击方式和机动战士所擅长的远程攻击结合起来会是怎么样一种结果，从现在的情况来看并没有在远距离进行射击战的场景出现，更多强调的是近身肉搏，公布的机体都相当具有个性的攻击方式。



←Z高达的导弹攻击。

←继Z高达剧场版，天才少年卡米尤再次登场。

## 再一次华丽登场 高达史上知名机体

以"红色有角三倍速"的红扎古和"联邦的白色恶魔"初代高达为首，可以供玩家使用的机体还有高达MkⅡ、Z高达、ZZ高达以及卡碧尼。到现在为止公布的机体是从初代高达的一年战争时期到"ZZ"为止，而在玩家里影响力最大的μ高达和萨沙比会不会登场则依然是未知之数。



↑初代高达再一次出现在PS3上，希望这一次会有更加活跃的表现。

## 运用PS3的机能 打造次世代的画面

无双系列在画面上一直也都是具有相当水准的，这一次当然也不会例外，至少就现在公布的画面来看十分优秀。

## 白热化的战场 无尽的战斗



↑上面的画面里无论是机体数量还是机体种类都让人眼花缭乱，相信以PS3的机能是可以实现这样的效果的。

## 无双系列新作 新作品如何发展

在战场上"一骑当千"一直是"无双"系列的主旨。虽然在大多数人的印象中高达切扎古也应该是砍瓜切菜的感觉，但是按照BANDAI的官方设定来算，号称一年战争时期的击坠王，有着"一击必杀"之称的布列尼斯·欧格斯也仅仅只有193部的战绩（从故事设定里来看还有相当大的水分在里面），如果真的是像无双系列那样满屏幕的都是敌人，一场战斗下来动辄消灭几百架敌机，这对于老牌的高达玩家来说，在感情上多少还是有点难以接受的吧。毕竟对手也是能力基本相当的机动战士，机体和机师的能力差距再大，也不可能真的是一招下去倒下去一大片吧，如果仅仅是追求一种大量击倒敌人的爽快感恐怕是很难实现，而且机器人和"无双"系列的人物不同，如何实现"刀刀到肉"的打击感也是一大问题。

再结合高达系列的整体世界观来看，既然登场机体已经贯穿了从初到高达到ZZ的这段时间，那么这里面"关公战秦琼"的情况绝对不会少见，那么在故事情节上会有怎么样的调整也让人比较关心，虽然可以说并不是十分重要，但是到底是超级机器人大战的杂烩式还是传统"无双"的"戏说"式也是一个颇有意思的问题。

本作在推出前后的一段时间里都将成为一个焦点，而本刊也会继续关注本作的发展。

# 再现历史经典的瞬间
# 回忆感动观众的情节事件

“无双”系列里当特定的武将在战场上相遇时，就会有剧情发生，其中很多原创的恶搞剧情也为玩家们所津津乐道，而在本游戏里也会用即时演算的过场动画来实现，但是会不会有全新的原创剧情出现大概要到游戏发售之后才会揭晓了。



## 用你的力量解放
## 被重力束缚的灵魂



↑ZZ的强力麦加粒子炮。

# 尚未判明的成长系统
# 体现无双系列的独立特色

“无双”系列另一大要素的“成长”在本作中是会怎么实现的现在并没有公开，不知是会按照“超级机器人大战”系列那样通过击落敌机获得资金来进行机体的强化还是直接在战场上击落BOSS级的敌人取得强化物品，无论是哪一种情况，相信这里应该是很重要的一点，机体之间的能力调整又会是怎么样。游戏里机体使用的武器也会有所改变，因此系列的另一大招牌的“四级武器”又会以什么样的形态登场也非常值得关注。



→黄沙中的战斗，哪一边会取胜？



←原作中的场景。

# 新型的高达动作游戏
# 是推陈出新还是承上起下

如果说本作是一次革命那也不尽然，其实如果算起来的话和高达相关的动作游戏其实一直都在推出，BANDAI自己也出品过高达前线系列，“眼镜”公司的“异世界传说”系列作品虽然是一个大杂烩游戏，但是也是以高达为主，在格斗领域则有和CAPCOM合作的“VS”系列。在大方向都和本作相差不大，不过总体来说还都是倾向于传统的座舱驾驶，虽然多数情况下也是一对多的战斗方式，但是敌人远没到蜂拥而上的地步，同屏内出现的机体数量一般不会达到两位数，更多时候突出的还是局部的一对一战斗，所谓“击落的爽快感”并不突出，也几乎没有什么成长的要素在里面。而这一次的“高达无双”会在这些要素上面取得什么样的突破，应该是非常重要的一点。

# 将在游戏里出现的参数

“无双”系列在画面上的信息表现也是有着自己的特色，通过下面的图片各位玩家可以来看一看是不是可以找到原来的感觉。

**●体力槽**

机体缩略图旁边的很显然就是体力槽，从现在给出的画面来看，体力槽的长短是有明显差距的。

**●无双槽**

本此依然会有“无双乱舞”这一概念，而现在围绕在机体缩略图周围的槽状物很有可能就是“无双槽”。

**●推进槽**

由于和武将不同，机动战士多少都具有飞行能力，作为特色的飞行槽也是必不可少的。




**●击坠数**

击坠数的字体明显很有“无双”系列的感觉，现在公布的图片中已经有200架以上的记录。

**●敌人的耐久**

和无双系列以及其他高达游戏一样，敌人的耐久都是以血槽的形式显示在敌人头上的，简单直观。

**●据点耐久力**

在屏幕中间会有“XX据点”或者“XX领域”的字样，下面同样有耐久槽，这代表本次会有护卫任务？



↑画面里还是能看出无双系列的影子。

**●作用不明的时间槽**

在极其个别的画面里会出现两个小的时间槽，究竟会起到什么作用现在还不得而知，不过根据以往的应验来看，多半是用来表示强化道具有效时间的。

## 更加丰富的系统
## 给玩家更多的感动



→玩过早期超级机器人大战这部作品的玩家都会记得这部机体吧。




←熟悉的人物和台词，谁来阻挡已经击落二百余架敌机的红扎古？



## 走出历史战乱舞台
## 无双量产化时代到来?!

本此公布的高达无双在编辑部里也掀起了一阵讨论的狂潮，不光是针对这款作品进行了种种猜测和设想，DQ无双、最终幻想无双、王国之心无双（或者说是迪斯尼无双）、传说无双，基本上所有知名作品都被拿来“无双”了一下，相信对于广大动漫迷来说，“死神无双”、“火影无双”、“海贼无双”将会有更大的遐想空间，作为开创一种游戏模式的“无双”系列，其实之前就已经有过很多模仿类的作品出现，但是因为基本都只是旧瓶装新酒，完全没能撼动“无双”系列的位置，而“无双”自身也渐渐陷入思路枯竭的境地，除了靠精美的人物吸引了大量女性玩家的注意之外，对传统玩家的吸引力已经是逐渐减弱，但是这次由光荣自己发起的变革却让人再次关注起了“无双”的发展，根据制作人员在采访里透露的消息，其实本作的研发工作在两年以前就已经开始，这说明本作的出现绝对不是哪个制作人一时兴起的产物。这次光荣已经和BANDAI进行了合作，那么对于握有大量动画版权的ANDAI来说，如果这次的“高达无双”取得了成功，那么之后的一系列的“无双”也应该是在玩家的视野之内了。

点评人 雪飞






# DQM

## DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

for NINTENDO DS

本作收集了勇者斗恶龙系列中的著名怪物，让玩家可以控制这些怪物进行战斗。每场的战斗都不需要花费很多时间，并且在野外的场景中玩家可以随时中断记录，这样的游戏更是适合便携的NDS主机，玩家可以随时随地锻炼自己喜欢的怪物。

□文/雪飞

| NDS | 本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 Joker | | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|---|
| | SQUARE・ENIX | 5040日元 | 2006.12.28 | | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 1G | |

# DQM系列初次登陆NDS！首日销量突破40万大关！

前不久厂商公布了《勇者斗恶龙九》在NDS主机发售的消息，在玩家中掀起了轩然大波。不少玩家都在怀疑NDS主机的机能是否适应该著名系列作品，更担心勇者斗恶龙系列会因此品质下降。而这次的本款作品则足以打消玩家的怀疑，给玩家吃了定心丸。游戏首发日销量43万本，更是让人感叹本系列的号召力，这样的惊人成绩更会促进软件厂商与硬件厂商的合作……

本款作品是以怪物为主的作品，游戏中的主人公起到剧情发展和辅助战斗的作用，真正的战斗要由怪物来完成。因此怪物在本作中是重中之重，而本作的怪物捕获、养成、合成都制作得非常用心，可以让玩家沉浸其中不能自拔。怪物的捕获成功与否与己方怪物的攻击力有很大关系，因此玩家又要注意怪物的养成；通过怪物的合成玩家可以得到新的怪物，新的怪物可以继承父母的特技和成长率，新合成的怪物一般都要比原来的怪物强大，因此玩家要在培养怪物的同时考虑到合成要素。玩家手下经常会有一些B、C级的怪物有优秀的成长率，因此长时间使用这些怪物战斗，当必须用它们合成新的怪物时，玩家会觉得依依不舍。因而怪物的养成、捕获与合成三者互相影响，如何取舍要因玩家而异。

虽然怪物的合成需要合成双方的等级达到10级，但在游戏的中后期，玩家可以轻松地将怪物培养到这一等级，大大方便了玩家的怪物合成。金属史莱姆等怪物虽然会经常从战场上逃跑，但一旦将其消灭，玩家就会得到惊人的经验值，更是方便了玩家的培养。

游戏的画面相当出众，丝毫不会让玩家从画面上感觉到掌机与家用机的差别，甚至会让玩家忘却这是NDS主机的作品。尽管在游戏视角上存在着一点点小问题，玩家偶尔会找不到方向，但是却不会影响到玩家的正常游戏。本作的剧情比较简单，但本作的游戏玩的并不是剧情而是系统，由于厂商的用心制作，玩家会忘却剧情的不足而全心享受收集合成的乐趣。

在游戏的屏幕上还随时有贴心的指示，告诉玩家下面该去哪里完成剧情，而且由于这些小提示只是提出了大概的方向，因此并不会影响到玩家的探索。以往的角色扮演作品中，玩家经常会不知道下一步该往哪里走，因此只能在大地图上乱撞，去碰剧情，而本作的设定则为玩家指引了方向，让玩家在大方向正确的前提下自行探索，既不为玩家指明道路也不会让玩家失去乐趣一举两得。

本款作品的游戏地图虽然并不广阔，玩家只要穿梭在几个小岛间便可完成游戏。但是在这些小岛屿上都蕴藏无穷的乐趣，比如说各个岛屿的怪物种类完全不同，而且在白天和晚间也不相同，还会出现一些特殊的怪物。在玩家从海上前进时，还可以进入一些不知名的岛屿，在这里玩家还能碰到平时并不会遇到的怪物。此外，在小岛上玩家消灭了几只低等怪物后，还会出现高等的同类怪物向玩家挑战。有些场景的怪物只能在特定的时间捕捉，剧情结束后便不再出现，比如说主人公出身地的金属龙，在玩家完成一周目游戏后，便会从监狱岛上消失不再出现。

虽然本款作品以收集为主题，但却并不是刻意刁难玩家，而是以游戏系统来吸引玩家收集，并非以强迫式的设定来强迫玩家。比如说本作的怪物完全是可见的，这样玩家想收集何种怪物一目了然，不用去碰运气；为主人公设定了一些特技，玩家可以直接从迷宫里退出，还可以隐身前进躲避那些怪物，大大节约了玩家的时间。

因为是掌机上的作品，与家用机相比较一周目的流程比较短，但这却不会让本作逊色，因为在二周目中还有大量隐藏要素值得玩家发掘，甚至可以说本作的一周目只能是简单地完成剧情，真正的游戏研究是在二周目以后。

本作的怪物多达二百种以上，而各种怪物都有自己的特技，通过培养合成怪物还可以修炼得新的特技。丰富的特技使每名玩家的怪物都不相同，玩家可以按照自己喜欢的战斗方式来培养怪物，组建独特的作战部队。如果想收集齐本作中的怪物，玩家就要拿出很长的时间来潜心收集合成，而要培养出自己满意的怪物，玩家就要拿出更多的时间，因此说本款作品是可以玩上一个月的作品毫不过分。




↑主人公派遣两只怪兽和神兽一起出场战斗。

由于本款作品中可以两次行动的怪物相当强大，如果玩家亲自控制这些怪物再学会了完全复活，几乎可以说是无敌天下，因此厂商做了特殊的处理，当玩家让这些怪物自行战斗时，它们会按自己的特性两次行动，但玩家亲自控制它们战斗时却只能行动一次。

本作是一款以小地方吸引玩家的作品，也是一款非常有诚意的作品，是一款玩家开心厂家获利双丰收的作品，更是会使硬件软件齐火爆的作品，喜欢勇者斗恶龙系列的玩家一定不要错过。

A



【点评人/小沛】勇者斗恶龙系列绝对是日本国民级角色扮演游戏，虽然本作并非正统系列作品，但是厂商的制作毫不马虎，更是值得玩家认真研究的作品。本作虽然存在剧情简单流程过短的小问题，但却不会影响到玩家对游戏的热情。丰富的怪物收集、多变的怪物合成等等都为本作倍添姿彩。游戏的画面可以与家用机媲美，让玩家感叹NDS主机的强大。可见的怪物可让玩家掌握了主动权，不用再被动地受人摆布。多种隐藏要素让玩家可以尽情研究，可以让玩家过足收集怪物的瘾。虽然合成怪物有等级限制，但由于怪物最初的升级非常快，因此并不会对玩家的合成产生影响。

A



【点评人/龙马】作为一款以收集要素为主的游戏，"怪兽篇"的内容丰富程度一直都在玩家当中有着盛誉。虽然严格来说包括"勇者斗恶龙"在内，这一系列的绝对人气并不很高，在直观表现上也并不突出，但是游戏的内容绝对是有保证的，虽然怪物的造型和特点上和口袋妖怪还是有些差距，怪物的捕捉、培育、合成所带来的乐趣绝对不逊色于后者。虽然并不是以画面音乐为卖点，实际表现也算是充分发挥了NDS的机能。虽然内容太过繁杂，对于刚刚接触这一系列的玩家来说可能会有些头晕脑涨，但是如果是醉心于收集的玩家就没有理由错过这款游戏。

A



【点评人/唯夜】作品很注重在画面上的表现力，不论是在DQM系列里纵向来看，还是横向对比NDS上最近的游戏，本作的画面都可以说是最好的。与往常一样，游戏中有着种类繁多的怪物合成、复杂的新技能修得……等等，其核心要素就在于收集、育成，对现在的市场来说，这几项元素可以说有着持久的生命力和吸引力。游戏对怪物的捕捉收集也做了比较复杂的设定，比如限制出现条件、出现时机、出现地点等等，其中根据系统内设时间的流转而有不同的怪物出没这一点设计比较有趣味。游戏的一个体贴之处就是怪物可见，并且种类直接就可以判明。

B



驾驶快艇去其他岛屿路上会遇到一些无名的小岛，岛上回出现一些不常见的怪物，一定要捕捉。

点评人 狩荣



# LOST PLANET
EXTREME CONDITION

| X360 | 本刊译名：失落星球・极限状态 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | CAPCOM | 2006.12.21 | |
| 动作射击 | DVD-ROM | 日版 | 1-8人 | 80KB |

## XB360系软件阵营生力军 稻船敬二再显鬼才真本色

毫无疑问，稻船敬二是一个经常能够给人带来惊喜的游戏制作人，每次发布新作，屡屡能大出人们的意料之外。从成名之作《洛克人》系列到风光无限的《鬼武者》，其间的风格差距之大就可以用"光年"来衡量，转战XBOX360平台，居然又带领一班"纯本土"（日本本土）的开发人员捣鼓出一个"纯美式"的《勇闯尸城》，评论销量双丰收。正因为如此，这次的《失落星球・极限状态》也让身为"CAPCOM饭"的笔者期待了一番。不料拿到游戏之后却因为一些细节问题大大影响了对该作的印象，甚至开始觉得稻船是不是越做越退步。但最终体验到游戏的真正魅力后，还是为之折服，甚至不由得感叹起现在人才凋敝的CAPCOM还能留下稻船这位"镇社之宝"，实乃不幸中的大幸了。

《失落星球》最大的缺点所在，一言以蔽之："看不见"。不知道是为了炫耀技术实力，还是尽量利用XBOX360的硬件机能，游戏中的各种爆炸效果做得异常华丽而且真实。每当有炮弹在主角身边爆炸，屏幕上便是一片飞沙走石，火光四射，而且烟雾久久不会散去，刹那之间便陷入伸手不见五指的境地——真实倒是够真实了，却不可避免地妨碍到游戏的顺利进行。试想一下，如果连周围的环境都看不清楚，又如何能够审时度势，并且采用相应的对策呢？再加上敌人往往会对主角进行连续打击，攻击力又颇高，所以往往是当你能够再次看清屏幕的时候，已经打出"MISSION FAILED"几个大字了。在这样的情况下，就算你反应再快、技术再高，也是回天乏术。这种事情发生的次数多了，难免让人产生扔手柄的冲动。游戏毕竟是游戏，何必要以这样的方式来追求毫无必要的"真实"、给玩家"填堵"呢？

不过，站在客观的立场上来讲，世界上并没有完美无缺的事物。只要一个游戏的优点大于它的缺点，那就仍然称得上是一部好的作品。笔者最初的愤懑，只是因为在游戏的前几关中它的亮点还没有完全展现出来。而每多打一关，欲罢不能的感觉就加深一层，甚至连游戏的缺陷都已经完全被掩盖过去，可以视而不见了。

《失落星球》中的一个重要设定就是"热力能源"的系统。简而言之，主角需要不断地消耗热力能源，一旦能源耗尽就只有死路一条。反之，在热力能源充足的情况下，即使是受到了伤害也会自动恢复。这就好比给主角身上安了一个"定时炸弹"一样，如果你不能尽快找到能量补给的话，就会Game Over。其实游戏中敌人的AI并不怎么高明（这也可以算作是游戏的缺陷之一），大多数情况下只能被当作靶子挨打。但是与热力能源的系统结合起来，却给玩家出了一道两难的选择题：步步为营、稳扎稳打固然很安全，但很可能因为能源耗尽而毙命；如果埋头前冲吧，又会陷入敌人的包围圈——虽然单个敌人是傻了一点，不过同时上来一大堆的话还是够你受的。由于游戏难度关系到热力能源消耗的速度，因此选择越高的难度，玩家的紧迫感就越强，也越能体验到战斗的激烈程度。

而要玩好这个游戏，诀窍也很简单，就是"背版子"。换句话说，如果你能够把敌人、道具的配置都记下来，并且考虑好计划的话，就能在战斗中获取优势地位。而游戏中的Boss也都有致命的弱点，只要你找到了它的弱点，就能以固定的套路来应付。从这个意义上讲，有朋友将本作戏称为"3D版洛克人"确实也不无道理，因为稻船敬二赖以成名的《洛克人》系列就是以"背版子"、记套路著称的游戏。不过，就算"背版子"也有优劣之分。低级的"背版子"，打过一遍就索然无味。而高级者却乐趣无穷。《失落星球》中第七个任务的Boss就非常具有代表性：它的攻击包括电浆炮、撞击、召唤"浮游炮"放出激光等等。电浆炮和激光速度很快，射程也非常远，当主角驾驶机器人的时候由于行动缓慢而很难避开。相反，在步行状态下，由于体积较小、机动性较高，以上的这些招式就完全失去了威胁。不过，失去了机器人的保护，主角对于Boss的撞击等攻击方式又失去了防御力，时刻处于危险之中。步行或者驾驶机器人，这两种状态必须灵活运用，互相结合，才能打败Boss。尽管Boss战有着很明确而且一成不变的套路，但仍然需要玩家去细心发现、并且通过实际操作来实现。这就给人带来了挑战的乐趣。推而广之，游戏中主要的三种"角



色"：人类的行动较为灵活，而且可以通过消耗热力能源来补充体力，但是火力弱，很难有效地给予敌人重创；机器人火力强大，但是行动缓慢，在混战之中常常被迅速击毁；Akrid（虫族怪物）通常攻击力和防御力都上佳，但是每种类型均有致命的弱点，一旦被抓住就很容易被击溃。三种角色之间没有绝对的强弱，而是互相克制，玩家的任务就是根据它们不同的特点来指定战术。正因为如此，游戏才会越往后打越让人觉得爱不释手了。

最后还有一个不切实际的幻想：如果能够把《战争机器》的画面（《失落星球》的画面虽然也属上乘，但毕竟EPIC GAMES的技术实力摆在那里，差距是必须承认的）和杂兵战与《失落星球》的BOSS战结合起来，那就堪称是一个强到极点的游戏了——只是不知道，什么时候才能真正有这样的作品出现在我们面前呢？应该错过这样的游戏。

A



【点评人/唯夜】用时下流行的词汇来讲，稻船敬二绝对是个"妖人"。他的作品不仅品质都属上乘，而更了不起的是每部作品之间的风格差异都极大，在很多不同的领域都有突破，真不知道他的脑袋中如何装满了这么多灵感。《失落星球》中极具魄力的敌方Boss设计和火爆无比的战场气氛是让我印象最为深刻的，而画面和音乐水平在日本厂商的游戏中也绝对堪称一流了。驾驶机器人的手感极为出色，让人怀疑是不是利用了《铁骑》等作品的引擎。最后还要赞一下近期XBOX360的软件阵营，真是杰作频出啊。难道XBOX360的时代真的要到来了吗？

A



【点评人/小沛】首先要肯定《失落星球》确实是个好游戏，但以下几点原因还是让我给它扣了一分：一是难度划分不太合理，"Easy"和"Normal"显得有些太过容易，而"Hard"又一下子变得超难，更不用提"Extreme"了，非变态者千万不要轻易尝试；二是游戏的剧情，虽然故事情节颇为曲折，但所有的过场动画都只是通过人物对话来表现，而缺乏高质量的过场动画。考虑到CAPCOM的财务状况，原因也不难想到了吧；三是人物的配音，显得太没感情了，不够专业！不过游戏本身还是非常刺激的，直追《战争机器》，评选今年最佳动作游戏的话一定能够占据一个名额。

B



【点评人/猴子】开始以为这游戏是"人虫大战"，结果后来才发现是"机器人大战"。不过不管怎么形容它，游戏中对于战斗的表现确实是相当真实火爆，各种爆炸效果令人震撼。我印象最深刻的是横跨雪原的一关，数不清的巨型虫族敌人从雪地里冒出来，满天飘着的都是炸弹，一眼望去爆炸的火光一直延伸到地平线之外。在日式游戏中能够看到这么宏大的场面实在是有些令人喜出望外了。不过稻船敬二的一个老毛病还是改不了，每次到最终Boss战的时候总要独树一帜，做成和主流程完全不同的战斗方式，难道这就是所谓的"执念"么？

A

游戏的默认操作方式很不方便，建议大家在选项菜单中自行设定一下！

点评人 龙马








| PSP | 本刊译名：世界传说 光明神话 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 4999日元 | 2006年12月21日 | |
| 角色扮演 | UMB | 日版 | 1人 | 512Mb |

# 传说系列角色年末紧急大集合 拯救世界的重任再次花落玩家

这是今年最后的一款传说，粗粗一算，在这个"传说年"里一共已经出了五部带"TALE"字样的作品，且不说那把人刮傻了眼的"暴风"，单是"完全移植"的"幻想"就让人有些失望了（前些日子公布的PS模拟器就更是把这个游戏存在的意义几乎完全抹消），虽然PS2上重新制作的《宿命传说》素质让人满意，本作的水准到底怎么样还真的让人心里十分没底。不过实际拿到游戏后就让人放下心来，PSP的机能的确是让人不得不表示惊叹，这款世界传说在画面的表现上可以说是绝对不逊色于PS2上的任何一款传说作品。

杂烩系列作品在近期的确是有愈演愈烈之势，而将"传说"系列大杂烩的"世界传说"，除了战斗部分保留了"传说"系列的味道，在游戏内容上可以说是在相当程度上借鉴了《暗黑破坏神2》的模式。武器装备变换的直观效果，可以自由转换的职业系统，以及刷怪打装备的游戏过程。而通关后普通、困难、疯狂三种难度的选择也和"暗2"是如出一辙。

当然，在游戏的迷宫设计上可以说是简单到了极限，虽然算上最终迷宫一共有九个场景，但是除了背景画面和里面的敌人从根本上来讲并没有什么太明显的区别，而且每个迷宫的路线都是完全固定的，加上没有任何谜题，仅仅是在某些地方存在几个分支，



可以说探索的乐趣在这个游戏里是荡然无存，因此游戏的重点完全落到了练级和刷装备之上。虽然战斗部分制作得很精细，但是一直玩下去也难逃"乏味"二字，尤其是在完成任务时在结构并不复杂的迷宫被一群敌人追着跑的时候真的是让人很是心烦。可见式敌人算是种进化，但是如果如此单调的迷宫还要弄上踩地雷式的遇敌，那恐怕真的会让人崩溃了。

支线任务无外乎那几种，要么是打倒一定数量的某种怪物，要么是到迷宫里的某个地方去找某个人。比较麻烦的是每当完成任务后队伍里的同伴都会离开，也就是说和练级刷装备是矛盾的，而如果想要锻炼自己喜欢的"传说"角色那就不能频繁完成任务解散队伍，而想完成任务的话为了雇佣合适的同伴就要反复出入城镇进行刷新，费事费力。不知道这一举动是不是为了恶意增加游戏时间而故意在找玩家的麻烦，还是说处理不好任务委托人和队伍里人员关系的问题，反正是比较让人不满意的一点。

这个游戏的过程几乎就是在练级中度过的，如果不练级直接发展剧情的话，剧情是可以发展下去，但是越到后面你越会发现自己的能力完全跟不上，无论是对杂兵还是BOSS都会异常吃力，最后还是要老老实实去练级。但是练到什么程度合适完全没有一个标准，而且早早地玩家就可以前往非常靠后才需要去发展剧情的世界树之麓第三层，只不过打得过打不过就要另说了，那么究竟是冒着高风险得高经验还是以低风险一点点地得低经验？这点无疑会把一部分玩家绕进去，想要按照完成任务推进剧情的正统方法玩下去的玩家反而会有些摸不到头脑。把推进游戏的速度完全交给玩家的做法虽然可以说是自由度高，但是从这一点来说游戏的平衡性调整上还是多少存在点问题。

情节上不能说不认真，各个作品里的客串角色之间的小桥段还是很有意思很搞笑的，但是主线确实是单薄了点，基本上就是为了能把剧情任务串到一起而在编这个故事，原创的反派人物也很难说得上有个性，奥萝拉的京都腔也显得是因为没什么描写的空间而为了让这个角色与众不同而特别打肿脸充胖子加上去的，显得无比突兀，很难给人留下什么印象。尤其



到了后期，剧情完全是围绕剧情任务在打转。大概游戏的重点也并不在这上面，所以也不会有什么人在意吧。

在对应掌机特性这一问题上，除了非任务时可以随时脱出迷宫，并没有什么太突出的地方，如果在完成任务的过程中遇上电池没电的话也是比较让人郁闷的。

本游戏的片头和片尾都是由女歌手植村花菜来演唱的，也许无论在国内还是日本她的名气都并不算很大，但是甜美清新的歌声还是很有味道的，配合上漂亮的片头动画真的是一种享受。

最后要提一句的是在发售之后立刻跟进的官网圣诞礼物下载，作为特别礼品的一套圣诞套装虽然防御力非常之低，但是属性加成之高简直让人不敢相信自己的眼睛，尤其是中和一次硬直和增加魔法伤害的加成不光是在初期极其珍贵，就算是到了后期也是难得一见的罕贵装备，因此是否得到这一套装备，是否刷出一套好装备对于游戏的难度来说有着举足轻重的影响，虽然从制作方角度来说没有什么太大问题，但是再一次暴露了这一游戏平衡性调整上的欠缺。

游戏性很高，也具有一定的耐玩度，虽然完成度无法和一线大作相提并论，但是作为一款掌机作品还是相当值得一玩的，无论是传说系列的FANS还是喜欢有收集要素动作角色扮演游戏的玩家都值得来玩一玩。

A



【点评人/雷飞】虽然本作可以说是一款相当有诚意的作品，但仍然不可能将传说系列重新推上高峰。战斗系统保留传说系列特色，并且加入了打装备系统。游戏中的迷宫简单，但敌人完全可见，让玩家把主动权掌握在自己手中。游戏的画面精美，完全没有浪费PSP主机的机能。游戏中的任务虽然众多，但却只有几种，而且还要求玩家不断地为了雇佣到合适的同伴反复进入城镇刷新，大大浪费了玩家的宝贵时间。游戏的重点完全是刷怪打装备，时间一长便会让玩家觉得无比烦躁，虽然会有一些装备满足一下玩家，但还是不可能让玩家真正地耐心进行游戏。

C



【点评人/唯夜】传说系列的人物大集合，或者你说是大杂烩也可以，剧情方面基本就不要有什么出彩儿的指望了，差不多就是打败魔王的套路，游戏对反派人物的刻画也苍白得可以。撇开情节不谈，游玩方面则主要模仿了DIABLO，暗黑破坏神的设计当然很优秀，但一个模仿货就谈不上什么新鲜感了。本作的基本思路就是打怪刷装备，喜欢收集的人或者装备控也许会比较欢迎这一套，但对于我个人来说，对过于单一的游玩内容并不感冒，为了item而去打item，也许自己一时会有这种冲动，但无法长久。真正的网游都吸引不了我，何况一个单机版的西贝货。

C



【点评人/小沛】作为一款掌机作品本作的素质之高之前《暴风传说》和本作那实在是完全不在一个档次上面，不光是画面明显要好得多，游戏过程中，特别是战斗中的整体手感也还不错，虽然整体素质足够优秀，不过和传说系列的正统作品比起来还是缺少一些细节上的东西，特别是和同期的《宿命传说》重制版比起来，在很多地方都可以说是相形见绌，但是我们要看到不同平台上的特点，之前的世界传说系列，包括两作换装迷宫都是作为正统作品的附加作品出现的，能够让玩家在零碎的时间里感受到传说系列的感觉也就足够了。

B



无论是圣诞套装还是女仆装到杂志上市时应该已经停止下载了，不过还是期待一下今后的下载内容吧。

点评人 猴子



# 聖剣伝説4

这些年来，喜爱《圣剑传说》的玩家们始终不曾忘记，系列的真正续作还没有出现。今天的《圣剑传说4》可以说满足了大家的需求。无论最终得到的评价如何，这毕竟是这个系列的正统作品。 □文/猴子

| PS2 | 本刊译名：圣剑传说4 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | Square Enix | 6800日元 | 2006.12.21 | |
| 角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 105KB |

## 圣剑系列正统作品 创新背后包含失望

《圣剑传说》系列作为前Square的招牌游戏，从1991年诞生到现在已经15年了。然而它的正统作品自1995年3代之后就没有再推出，一直到现在。今年Square Enix突然拿出了复兴圣剑系列的“玛娜世界计划”，继在DS上推出了《玛娜之子》后，又在PS2上推出了这部正统后续作品——而且是采用了最先进的Havok游戏制作引擎和最新的制作技术——虽然游戏的平台是PS2这样一台不算很先进的主机。

实际上，圣剑出在PS2上也是很正常的。现在的SE与过去不同，既不是任天堂时代高压统治下的小弟，又不是PS兴起时候的功臣。在经过N多次的潮起潮落之后，与Enix合并的Square早已经不是SFC时代的它了——PS时代的Square也已经不复存在。

《圣剑传说》本身是个很久以来一直被遗忘的游戏系列，从1995年3代发售之后，Square一直到1999年才在PS上出了一部《玛娜传奇》。之后到2003年才在GBA上制作了《新约 圣剑传说》。8年来只出了2部作品，这与Square的其他游戏的推出速度相比还真是有天壤之别啊。

在《圣剑传说4》发售的时候，许多玩家们翘首盼望，因为隔了这么多年好不容易有个正统的续作出现，看来前Square并没有将这个系列遗忘，而且打算认真去做了。毕竟当初在PS上都没有用正统的标题啊。谁知拿到游戏，玩了一遍之后，许多人却对该游戏表示严重不满：原来Square Enix根本没打算“复兴”这个系列，而是把它彻底当成连二线都算不上的作品。其实这从一开始SE决定将其外包制作就可以看出一二，当时大家没想到的是，负责外包工作的人水平也是参差不齐，给你这么一个引擎，人家可以做出《帝国时代3》、《神鬼寓言》、《HALO》这样的游戏，你却把好好一个圣剑做成这样，看来同样的橘子树长在不同的地方，结出的果实还真不一样。

严格地说，《圣剑传说4》的操作感基本上还算说得过去，使用鞭子移动MONO和把敌人打晕的设计也比较有意思，但是在玩3D游戏的时候，影响游戏的重要因素——动作与视角却在这个游戏中显得很薄弱。虽然《圣剑传说4》比《源氏2》好一些，视角可以转动，但是有的时候视角的搭配和游戏的操作严重不合拍，一不注意就看不到自己，只见眼前一片苍茫了（因为屏幕里全是背景贴图的原因）。另外跳跃也是一个比较重大的缺陷。以前圣剑系列都不用跳，这次为了展现出游戏世界的广阔（实际上就是几个3D迷宫，也广阔不到哪里去）而设计出让主角跳上跳下，本来是不错的；然而做RPG出身的前Square向来做动作游戏就不大在行，在设计跳跃和起落的时候，各种奇怪的BUG就出现了：有时候明明算着距离但是总跳过了线；有时候落到悬崖的时候却在近90度的绝壁上立住了脚；有的时候出于剧情发展需要非跳不可，但是因为起落的判定问题，在起跳之前总是犹豫不定……总之这些情况出现的时候，如果不是开发和编程人员的工作有问题，那就是他们创新的思想太激进了，我等小辈实在难以接受。

说到激进的创新，游戏的系统正显示出制作人员天不怕地不怕的革命精神，游戏被分成若干个章节，每一章打到最后，所有的HP、MP、攻防和经验值都退回到0，之后下一章还得重新来过。这种设计让已经习惯了角色扮演游戏里升级强化系统的玩家们感到十分的不适应，尤其是连动作游戏都要讲究靠提升等级来延长游戏时间、使玩家们积攒成就感的今天，这样过关就归零的设计使大家需要在各章中反复进行打经验挣等级的繁复工作，招来一片怨声载道。实际上，如果说游戏的硬件水平不能做到保留升级的话那是没有人信（现在又不是8位机早期连电池都没有的时代了），那么就只能说游戏制作者在这方面的“革命”是不成功的。正如历史上每次脱离群众的革命都难免失败一样，这次开发者进行的两头不讨好的创新，使本来就不算有优势的《圣剑传说4》遭到了更多人的指责。在决定外包的那一刻，SE的领导们似乎没有考虑到游戏制作成这样的话对于“玛娜世界计划”会有什么样的影响，但是现在看来，和田洋一对于现在的情况，也未必会比玩家们心里好受多少。

当然了，游戏的闪光点还是有很多的。首先要赞的是音乐。10多年来游戏的音乐风格始终没有变，毕竟作曲的人们还没有变，所以大家现在依然能够听到和过去一样悠扬的乐曲。游戏中的徽章系统可以使主人公的能力得到加强，虽然看起来是无双系列里道具系统的克隆，但是对于没升级设定的情况来说，这些徽章足以让许多玩家在游戏时舒服一些了。为了方便大家拿到徽章以及赚到买徽章的钱，游戏里才有了斗技场这一重要的设定。另外游戏中的音乐和录像都可以通过购买收藏的方式直接欣赏，这也算是不错的设计。

在整个PS2时代，Square从被SCE左右到亏损后被Enix合并，在走下坡路的时候，它手下的许多系列也变得黯淡无光。到了2006年，当原Square将自己手头的大部分精力都放在FF和王国之心这些保赚不赔的游戏上的时候，投入在其他游戏上的自然少多了。然而以前积攒下的FANS的热望还是很高涨的，在众多玩家一再呼吁之后，SE终于觉得圣剑这个系列有利可图，于是在06年初制定了同“传说量产化”一般的“玛娜世界计划”。不过这个计划目前只执行到第二作，至于今后能不能像传说一样遍地开花尚不可知。虽然说大家对于系列的之作的有期望的，但是如果这个牌子因为一两部素质不尽人意反对作品而倒下的话，那么原本想靠量产来赚钱的人只会搬起石头砸了自己的脚。就以目前这两作得到的评价而言，前Square的人应该觉得自己在这方面还是要和前Namco的传说之父吉积信好好学学才对。

**B**



【点评人/荇菜】这些年来《圣剑传说》系列都没怎么受到SE的重视，到了今年随着玛娜世界计划的出炉，许多FANS们认为圣剑的新时代即将到来了。现在看来到来的确实是新时代，但是这个时代是好是坏，便如同狄更司的双城记里所写的一样，极好，或者极坏。不管怎么说这毕竟是圣剑的正统后续作品，但是游戏里的许多变化使人觉得这个游戏变得实在太多了。不管怎么看，现在的《圣剑传说4》都不能说和以前有什么相似的地方。这个游戏对于没有接触过这个系列的玩家们来说，也许更容易接受一点。至于喜欢这个系列的老玩家，还是宽容一点吧。

**C**



【点评人/北斗】《圣剑传说4》是近年来SE外包作品里水平比较不高的一部。但是游戏的制作者在制作的时候投入的心血还是不少的。从动听的音乐到复杂的立体关卡设计，从充满收集要素的徽章到斗技场，《圣剑传说4》以各种形式向大家证明着“创新”的思路。而本作的故事作为系列的原点，也是值得大家去体会的一个理由。如果SE今后能够在这个游戏上倾注更多心思的话，那么它应该还是比较有前途的。不过因为现在圣剑传说的FANS数量本来就不多，所以游戏的收益必然影响到开发，资金问题很严峻啊。这个系列应该投入更多点精力与财力去开发才对。

**B**



【点评人/龙马】这些年来玩惯了2D的《圣剑传说》，到了这一代改成立体的，一时还不好接受。玩的时候总是产生是不是在玩无双或者王国之心的感觉。不过游戏本身很单薄，从系统还是到剧情都比较简单，而过关归零的设计也是比较奇怪的，这样一来既不像RPG也不像ACT，而且玩家们总不能因为一个通一遍就知道剧情的游戏反复打关吧，毕竟它还不能和DMC之类的纯动作游戏相比。总的来说，游戏主体设计的失衡，使它变得与玩家们不够亲近，这样一来必然给大家造成不好的印象。今后SE的游戏都是这样的话，那么它的前途可不大好了。

**C**

游戏的隐藏内容并不多，在徽章和电影音乐收集方面满足有收集爱好的玩家的要求。







本款作品以可爱的陆行鸟为主人公，是一款将小游戏与卡片战斗结合的作品。 □文/雪飞



| NDS | 本刊译名：陆行鸟和魔法绘本 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 5040日元 | 2006年12月14日 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1~2人 | 512MB |

游戏的主人公是人气角色陆行鸟，游戏中其他的角色也是最终幻想系列中著名的黑魔法师、白魔法师，将玩家带到一个全新的幻想世界。

# 迷你游戏出色轻松快乐，卡片战斗精彩乐趣十足。



## 卡片战斗



卡片按属性分为五类，红色的是火属性卡片；黄色的是光属性卡片；蓝色的是水属性卡片；绿色的是地属性卡片；灰色的则是无属性卡片。卡片左下角显示的数字是卡片编号，五角星代表该张卡片的稀有程度，稀有程度越高的卡片越难收集到。卡片右下角的英文表示卡片颜色，单词下面如果有水晶图案则表示该卡片可以提供水晶能量（CP），红黄蓝绿四色可以提供对应属性的水晶能量，灰色卡片则不能提供能量。

↑骑龟赛跑的山道，要小心落石攻击。

每张卡片的四边都有红黄蓝绿四个圆形图案，代表卡片的魔法阵。魔法阵里的剑盾标志代表攻击和防御。卡片上还画有召唤兽图案，并且写有该召唤兽的名称和招式。白色背景上的小字阐述卡片的效果，小字左边的图案表示卡片的攻击或者防御性能。



在进行卡片战斗时，先要组合出自己的卡组，根据使用卡组盒不同，卡组中可以容纳的卡片数量也不相同。与对方进行卡片战斗时，先从卡组中随机抽选三张卡片，每回合只能使用一张。下回合开始前从卡组中再随机抽取一张补充，保持卡片数量为三张。选定当回合使用卡片后，用触笔点住卡片，向上划去。先选定卡片一方判定为先攻，双方都选好卡片后，卡片上的召唤兽出现在屏幕中。

先攻方的卡片上四个魔法阵里如果有剑标志，则与对方卡片相同位置的魔法阵图案进行比较。如果对方卡片相应位置没有剑或盾，则攻击成功；如对方卡片相应位置有盾标志，则对方防御成功，先攻方攻击无效；如果对方相应位置也是剑，则攻击成功几率为百分之五十，攻击成功时，造成伤害也是原伤害的二分之一。先攻方结束攻击后，对方以同样规则来判定攻击的成功与否及其伤害。如果为防御性属性卡片，则魔法阵里没有剑标志，只在受到攻击的情况下反击并对敌人造成伤害，否则不会发生任何效果。






↑陆行鸟依然可爱，不愧是最终幻想系列的人气角色！

战斗卡片是本作的收集要素之一，有些战斗卡片能在地图上直接拿到，其它卡片必须通过与某些对手对战得到，或者玩小游戏得到。如果想收集全部的卡片，就必须将所有的小游戏玩到完美。其中有不少小游戏很有难度，想达到完美恐怕要狠加练习。



## 魔法の绘本と予言のチョコボ

清晨在陆行鸟农场中，白魔法师为从睡梦中苏醒的陆行鸟主人公和其他小伙伴朗诵童话，突然黑魔法师拿着一本奇怪的书走来。“这是从遥远的东方国度找来的魔法绘本！怎么样？很厉害吧！”说着黑魔法师将书扔到地上，而厚厚的书封面上的水晶突然像眼睛一样眨了一下。“快看！那个眼睛在动！”白魔法师指着书上的水晶大叫。“胡说！怎么可能，书上的水晶怎么可能会动呢！总之还是先打开看看吧！”黑魔法师不相信白魔法师的话，可是却发现这本书并不能打开，在书后面有封印。陆行鸟走上前，轻松地解开了封印将书打开。在这本怪书上写着“我叫贝布兹，是暗黑的大魔法书，现在被陆行鸟解除了封印。从此开始了黑暗的时代，阴暗的支配者大魔王贝布兹展现出了他真正的姿态……”看到这里白魔法师急忙让黑魔法师将书合上，可惜为时已晚，大魔王贝布兹已经解除了封印，但由于受到水晶的影响，魔王并不能完全从魔法书中分离出来，但仍然将周围的一切吸入书中，连陆行鸟的伙伴们也不能幸免。心满意足的大魔王扬长而去，空中只落下了一页图画，陆行鸟上前轻轻一碰，自己的朋友胖陆行鸟从里面蹦了出来。“原来同伴们都是这样被大魔王封印在卡片中！”白魔法师发现了其中的秘密，决定去寻找所有的图画，救出所有的人，陆行鸟自是双手赞成！




↑黑魔法师带了神秘的魔法书。

前进不久发现一张卡片在气球下悬挂在半空，旁边则是一本红色的魔法书。陆行鸟上前调查，却被吸入了书中，在书中战胜对手骑着乌龟登上山顶后，陆行鸟从书中返回这个世界，而且书中的仙人掌还帮助陆行鸟将气球扎破，白魔法师和陆行鸟救出了塔罗。

突然一个神秘的少女出现，一见到白魔法师便说不要再妨碍自己的计划，白魔法师辩解自己只是想救出被魔王封印的同伴，但神秘少女却认为这就是妨碍自己的计划，还叫出了自己的暗黑陆行鸟，向陆行鸟挑战骑龟赛跑。陆行鸟战胜对手后，神秘的少女一言不发，带着自己暗黑陆行鸟撤离……




↑每个小游戏都会为玩家留下记录！

## 攻略流程

1、找白魔法师对话。
2、找黑魔法师对话。
3、解开封印，非常简单的一个小游戏。
4、调查空中落下的纸片。
5、向右走，调查右边的红色书。
6、小游戏：骑龟赛跑：点击下屏的乌龟周围可以控制它前进的方向，遇到落石的时候松开屏幕就可以防御，一旦被石头砸到，不但会后退一大截，还会把方向弄反，在5分钟内到达山顶就可以过第一关。
7、回到绘本中再次比赛，继续骑龟赛跑，只是多了一个笨对手，非常简单的比赛。
8、在村庄里转转，可以拣到卡片。




↑召唤兽使出必杀技，卡片战斗时一定要注意规则，不要贸然出击。



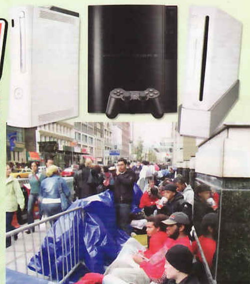
本款游戏的乐趣之一就是卡片收集，在城市的角落里都隐藏着卡片，一定要多加探索。

# 新年伊始特别企划











**蓦然回首**
**过去些许感动**
**尽现于眼底**

# 纪念已逝去的难忘点滴
# 06年度电软游戏大赏
# 颁奖礼

06年过去了，我们十分怀念。这一年对于游戏界来说非同寻常，一个新时代已经悄然来临，新的业界格局也逐步建立。为了纪念逝去的感动和精彩，我们特别为游戏名人和他们的作品颁出了后面的奖项，希望大家可以一同铭记。 □文/小沛、北斗、大怪

## 为业界带来生机和活力的人








## 百万销量超大作








## 引领次世代潮流的主机









# 游戏舞台的主人公，硬件平台的决定性 突出硬件评赏

2006年是主机平台风起云涌的一年，三大次世代平台主机又一次汇集在一年中，犹如三国争雄之势。当TVGAME硬件市场面临着新旧交替之时，无论是全新的硬件平台又或是上一代主机，都在这历史时刻扮演着自己的角色。或耀眼，或黯淡，这些角色都应该停留在我们的记忆中。

## WII 06年度最风光主机奖

### TVGAME史上的操作革命，体感对应作品创意无限

任天堂公司几十年的TVGAME市场经验果然不容小看，任氏并没有盲目地挑战机能的极限，追求顶尖的视听效果，而是延续了会社一贯的“游戏娱乐性至上”的开发原则，又一次为玩家奉献出一款极具游戏娱乐性的主机。而自WII平台终于掀开其神秘的面纱时，它所对应游戏的无限可能性，就已经决定了本年度最大的赢家是它了！在WII平台出现之前，玩家几乎长年禁锢在传统的点对应操作系统中，就算其间实现了如同类比操作摇杆等进化，但仍然没有摆脱传统的游戏操作架构。WII体感控制系统的出现，在TVGAME历史上称其“革命”绝不为过。它不仅创造了如《WII 运动会》在内的体感游戏类型，更将包括ACT、FPS、第三人称视点射击等等在内的传统游戏类型进行了升华，利用WII体感控制手柄，玩家可以实现与游戏中的主角或控制单位同步的体感操作，这其中的动作扩展可能性几乎是无限……只要游戏厂商有所创意，便可以对应体感控制机能创造出更让玩家惊讶的游戏。从这方面便可以看出，WII平台不仅让玩家实现了革命性的游戏操作，也同样触发了游戏制作厂商全新的游戏制作理念，这对于改善日渐浮夸的TV游戏开发市场有着惊人的推动作用！





←↓我想，不会有一款游戏主机会让玩家如此投入的进行放松娱乐。WII平台所创造出的体感娱乐是TVGAME质的进化。



## XBOX 06年度最没落主机奖

### 次世代平台的奠基石，平台进化的牺牲品

如今任天堂，微软，SONY三大会社都已经推出了自己的全新次世代平台。反观三大会社的上一代主机，SONY的PS2平台由于惊人的市场普及率以及众多的第三方软件商仍然处于市场的领导者地位，2006年发布了众多经典大作。甚至众多的后续未发售软件仍能引起玩家的购买欲望。而任天堂会社的NGC虽然在2006年软件发布数量以及主机普及率都比较低，但精品制作策略履行的仍然勉强合格，甚至在年末仍然有赛尔达传说—黎明公主这样的顶级作品出炉，加上WII平台向下对应NGC平台的全部软件，硬件支持记忆卡以及手柄，所以NGC虽然在2006年表现牵强，但也算差强人意了。而我们最后要提及的，便是这个尴尬奖项的获得者—微软的XBOX。在2006年，微软显然忘却了北美地区支持XBOX平台的广大玩家们，又或许是将太多的财力与精力都放在了XBOX360的市场推广工作上，其上一代的主机XBOX在2006年的一整年中，显得如此萧条寂寞。从全年的游戏发售中，除了年中的分裂细胞4称得上是大作之外，其他作品不但数量稀少，而且质量都很难令人满意。在年末，XBOX平台最后的作品《超人归来》与《恶霸》显然无法扭转XBOX已经萧条的局面。纵然XBOX360在欧洲以及北美市场一路凯歌，但在2006年很长的的一段时间内，由于XBOX平台的软件发行力度骤减而造成的玩家流失，相信是XBOX360平台难以挽回的损失。但事物的发展都有其两面性，XBOX平台在2006年的全面萧条，同样让关注美版游戏的玩家将目光全部锁定在了XBOX360平台上。虽然我们可以认为这是微软为了倾斜玩家的注意力，为XBOX360的市场推广打好的伏笔。但对于美版游戏的支持者来说，XBOX平台在2006年交出了一份不及格的答卷，早早地成为了次世代平台的奠基石。笔者也不得不将这个并不光彩的奖项授予它，但愿比尔先生没有看到。



### 本奖项提名

- NGC
- GBA

●NGC平台在2006年虽然在年末推出了《赛尔达传说 黎明公主》，但纵观全年仍然罕有重量级的作品出现。而GBA平台在NDS平台的光辉照耀下也显得格外单薄。

## PS2 06年度主机终身成就奖

### 老而弥坚的王道主机，第三方阵营的集合宝地

XBOX平台已经是落叶之秋，而NGC平台虽然在2006年也偶有大作，但也属于垂暮主机，相信不久后便会退出主线市场。与这两款即将退出舞台的主机相比较，SONY公司的PS2却在2006年依靠惊人的市场普及率与相对成熟的软硬件磨和度创造了又一年辉煌业绩。总结PS2这几年的辉煌成就，这款神奇的主机延续了它的前辈PS平台的业界统治地位，仍然依靠PS建立起的第三方软件开发群领先于其他对手，从而构筑起了极为雄厚的软件基础。PS2平台同样开创了一个TVGAME的垄断时代，虽然这个时代并不那么具有绝对性，仍然有NGC以及XBOX平台的强力竞争，但PS2的霸主地位仍然无法撼动。在这个平台上，诞生了各个游戏类型的超经典作品。类似《DQ8》、《FFX》、“三国无双”系列等等软件都成为了TVGAME软件阵营中的历史财富。在本年度，PS2更借助去年的销售势头，发售了诸多类似《最终幻想12》、《龙如2》、《怪物猎人2》在内的超经典作品。销售势头不但没有在次世代平台的压力下渐衰，反而稳中有升。PS2平台所创造的市场奇迹，不但是SONY公司行销策略上的一次大胜利，更成为了TVGAME市场稳定发展的基础。而正因为PS2平台多年积累起雄厚的第三方阵营，才让我们对硬件架构并不那么合理的PS3仍然抱以很大的希望。PS2主机也定会如同FC、SFC、PS平台一样，和它所开创的游戏时代一同被载入史册。









# 新掌机大放光彩、旧掌机的谢幕 掌机硬件大赏

2006年，是NDSL走向颠峰的一年；2006年，是PSP进一步发展的一年；2006年，也是GBA这台经典掌机最终退出掌机历史舞台的一年。至此，掌机界的更新换代才算是正式完成。虽然精彩程度有所不同，但这几台掌机都在2006年里绽放出了属于自己的光彩！

## NDSL 06年度最风光主机奖

### 软硬件销量势不可挡，新用户群开拓急先锋

将这个奖项颁给NDSL想来应该是没有什么疑义的吧。其实不仅仅是在掌机界，即便是包括掌机和家用主机的整个游戏业界，在2006年中，NDSL也是当之无愧的最风光主机。只要是平常比较关注主机硬件销量这方面新闻和数据消息的玩家，就会很明显地发现，自从2006年年初NDSL发售以来，其基本上就一直在日本硬件销量榜中稳坐第一。硬件和软件相互促进相互推动的良性循环在NDSL上得到了极好的诠释。如果NDSL只是在日本市场红火的话，倒也并不算太让人吃惊，然而其发售后在欧美等国外市场也取得了极好的销量，彻底扭转了05年的时候NDS在欧美市场不如PSP的情形，为任天堂在全球市场巩固其掌机霸主地位做出了不可磨灭的贡献！

当然，NDSL能够取得如此大的成功，除了硬件方面的原因外，软件也是很重要的一个因素。任天堂在用硬件拓宽了NDSL的用户群之后马上又推出了一大批针对这批玩家的游戏软件来进一步巩固和拓宽市场，NDSL之所以能够在2006年度取得如此大的成功，最关键的地方就是其在新用户群的拓展上取得了极大的成功，这对如今已经逐步走向固步自封和缺乏生气的游戏业界来说无疑是很好的消息和榜样。2006年的游戏业界，NDSL这边风光独好！



**创意与销量双结合的最强王者**

NDSL在06年度获得的极大成功，既是对之前人们将其称为“半成品”的有力否定，也是对任天堂宣称的游戏性理念的最好诠释！

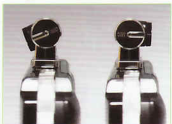
## PSP 06年度全方位发展奖

### 多媒体娱乐功能王者，独辟蹊径的新型掌机

作为新一代掌机大战的发起者，索尼当初在携PSP杀入掌机业界挑战任天堂铁壁江山的时候，气势极盛。关于PSP的定位，也是大家早已公认的了：那就是PSP的确如索尼所宣传中的那样，并非是一台传统的掌机，而是一台拥有包括多媒体播放等众多全新娱乐功能的新类型掌机。尽管在2006年PSP几乎完全被NDSL的阴影所笼罩，但这并不是说PSP在这一年之中就真的无所建树。



每一次新版本系统固件的推出，虽然有为了不断阻碍被人们破解的目的，却也一直都在强化PSP的多媒体功能。上网、听歌、看电影、欣赏图片等等这些功能就不必多说了，前阵子推出的PSP专用摄像头和GPS定位仪都是比较有意思的东东。



说到PSP的周边功能，索尼最近推出的PS游戏下载和模拟功能无疑是一大话题了——当然，之所以能吸引这么多人的眼球，最关键的一点还是在于国外的破解强人在圣诞节刚推出的破解软件，利用它就能够用记忆棒来玩自己转的PS游戏了。搬起石头砸自己的脚，用这句话来形容现在的索尼还是比较合适的：本来打算通过PS模拟功能加大PSP的销量和卖点，谁知却因为被人破解使得该功能成为了PSP玩家们的免费午餐。

虽然我们已经不能再用传统游戏机的定义来看待PSP，但其在游戏机多功能化、多途径娱乐化方面的探索也是值得我们肯定的。





## GBA 06年度终身成就奖

### 王者掌机的完美谢幕，献给玩家的最后辉煌

自从1989年GAMEBOY发售以来，任天堂在掌机界不可动摇的霸主地位就得以确立，期间虽然也曾遭遇过几次危机，却先后凭借着《俄罗斯方块》和《口袋妖怪》两款怪物软件扭转乾坤，使其重获新生。而任天堂之所以能够不但在家用主机大战中一败再败之后仍然没有伤及元气，掌机方面为其所带来的丰厚利润正是关键所在。

自从04年年底PSP和NDS的先后发售以来，GBA就已经开始逐渐地淡出掌机大战。不过毕竟姜还是老的辣，即便如此，任天堂也没有放弃最后再捞一把的打算：GBM的推出很明显就是这个目的。我们这次将06年度掌机界的终身成就奖颁发给GBA，其实这个“GBA”并非仅仅是指2001年发售的那种老型号GBA，同时也包括了之后陆续推出的GBASP和GBM。即便是在GBA早已成昨日黄花的2006年，FF系列的几部大作仍然被移植到了其上，早期的六作FF，除了3代是完全重制后移植到了NDS上之外，其余5款作品尽皆移植到了GBA上！虽然对SE而言，这么做的目的无非是为了赚钱，但能让SE在这个时候都还如此不遗余力地支持，这本身就证明了GBA这个掌机的优秀。

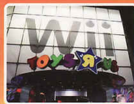








GBA自从01年发售至今已经度过了将近6年的时间，在这期间，它为我们带来了无数优秀的好游戏，也给我们带来了数不清的快乐。如今已经是新一代掌机的天下，GBA也注定将要退出历史舞台，我们把终身成就奖颁发给它，既是对这台优秀掌机的一种肯定和奖励，也算是感谢它曾经带给我们的那些美好回忆吧。




# 游戏转型时期为整个业界带来生机 游戏突出贡献

回首过去的一年，游戏界出现了不少贡献卓著的厂商以及作品。游戏界之前呈现出的萎缩并不代表这一行业正在走向没落，这些游戏公司以及制作人的努力，正是要用自己的汗水和创新精神来挽救这个市场。那么我们自然也要为这些功臣们记上一笔，以表达我们的敬意。

## 史·艾 06年度最多产厂商奖

### 本年度最努力的厂商，旗下两款大作接连登场

前面我们已经为史·艾颁了一个奖项，那只是对于《DQ9》这件具有轰动效果的事件而言。而在今年，史·艾所推出的重量级大作更是数不胜数，在所有游戏软件厂商中占据了绝对的优势。史·艾在今年已经发售的游戏有：PS2版《最终幻想12》、NDS版《最终幻想3》、《勇者斗恶龙怪兽篇JOCKER》、GBA版《最终幻想5》等等，而公布的作品则有《最终幻想13》、《勇者斗恶龙9》、《最终幻想12 亡灵之翼》、《勇者斗恶龙神剑 假面公主与镜之塔》等等。这些当然不是全部的名单，只不过限于篇幅，我们只挑出了其中比较重要的说说而已。从这么长的名单中，我们不难想象史·艾在今年究竟有多努力，并且已经发售的游戏也都获得了非常不错的销量。

如今的日本游戏市场大幅萎缩，许多软件公司都陷入了难以运转的窘境。然而史克威尔和艾尼克斯在合并之后利用两家公司的优势，大量开发招牌作品，并且能够认清市场，选择适合的平台。因此即便是在家用机更新换代的时期，依然不让自己的产品出现空档，让所有平台的玩家都可以玩到史·艾出品的力作。相比之下，那些顽固不化的游戏厂商则太令人失望了，死守着一个平台的结果就使得自己的命运也被别人掌握，而且失去生机。



## 蓝龙 06年度销量贡献作品奖

### 软件销量势不可挡，大幅带动主机普及



《蓝龙》的首发销量仅有8万多套，这个数字在PS2上来说的话也就算是个一般的作品。然而他的平台是Xbox360，并且发售的地点是主机普及量刚过10多万的日本。正是因为《蓝龙》，360在日本的销量才突破了20万这个数字。

所谓销量贡献，当然是指对推动360在日本的普及而言。360在日本已经发售了一年的时间，不过在《蓝龙》发售之前，仅有大约13万台主机卖了出去，这个数字令之前信心满满想要占领日本市场的微软也无可奈何。不过微软并没有放弃攻战日本游戏市场的希望，以日式游戏风格为主的游戏作品也在不断推出，如近期的《死或生沙滩排球2》等等。数量不是很多，但起码也看出微软在这上面下了点功夫，还包括招揽了一些日本的知名制作人等。

《蓝龙》较之以往的日式360游戏有着极高的素质。首先是制作班底，坂口博信、鸟山明、植松伸夫这三位都是日本的顶级大师。其次是画面，游戏全程如同梦幻般的世界让人心旷神怡。最后就是内容充实，3片DVD的容量创下了360的游戏容量之最。如此佳作能在360上推出，真是微软之福啊。

## Wii 06年引领潮流平台奖

### 用创新唤醒游戏界，任天堂未来称霸的利器

任天堂认为现在已经到了游戏方式改革的时期，因此他们选择离开传统的游戏方式，而采用了以低端技术造就全新娱乐手段的形式，推出了他们的次世代主机——Wii。

Wii已经是任天堂的第五代主机，它并没有完全颠覆传统，而是兼容并包，在继承所有传统的基础上进行操作方式的变革。由于可以兼容以往所有任天堂平台的游戏，并且Wii本身的部分游戏也可能会和传统游戏类似，因此它还兼容NGC的手柄以及支持专为Wii设计的传统手柄。这样做当然是为了让玩家们更容易接受这款主机，否则一下子就彻底颠覆过去，会令大家觉得太突然。






既然可以保留传统，那么一些优秀的老游戏也可以在这上面推出，至于新加入全新操作方式则可以让游戏厂商们大展拳脚，用丰富的创意去征服玩家。索尼的手柄设计显然也是受到了任天堂的影响，他们为手柄加入了六轴还不算，有消息称他们还准备利用摄像头来捕捉手柄的运动轨迹，虽然方法不同，但两者所实现的功能却是一样的，可见任天堂对整个业界局势的影响。Wii的推出象征着一个新的游戏时代到来，从玩家的支持度也可以预见到，这个改变是顺应民意的，未来游戏的发展趋势也大概如此。

## PS3发售 06年度新闻焦点奖

### 延期缺货状况不断，首发造就媒体焦点

这个贡献自然是对于我们媒体而言的，作为媒体工作者，能够向大家报道一些具有价值或者是引人关注的消息是我们最希望的事情。在游戏领域，除了一年两次的大型游戏展会是我们必然报道的之外，就是新主机的诞生最为令人瞩目了。在今年的年末PS3和Wii相继发售，然而两者相比之下，PS3的发售似乎轰动效果更大，也为大家制造了很多谈资，于是这个新闻焦点的贡献奖便非它莫属了。

为什么同样是主机发售，PS3就比Wii的影响力大呢？原因有以下几点。第一，延期发售和供货量缩减令玩家十分焦急。PS3原本是打算今年的年初就发售，然而人们一等就是大半年，如今发售当然是万众瞩目。第二，出货量极少，官方的数字是50万台，然而实际数量也就不到30万。于是因此导致的首发秩序混乱和水货商扰乱市场的事件曾出不穷。第三就是后期的负面报道，包括首发游戏素质一般、价格一路飚高等都是值得关注的新闻事件。






PS3如今已经逐渐走出了负面新闻缠绕的阴影，随着供货量的不断增加，人们对这台主机的信心也开始增强。不过也因为索尼在PS3首发中的失误，导致了其对手任天堂趁机占领了圣诞市场，之后与Wii的较量也会愈加困难。PS3真的会是索尼的最后一台游戏主机吗？这个疑问从首发延续到现在，希望已经不会变成现实。



# 面对机遇挑战拼搏于新世纪之初
# 软硬件厂商类

今年是家用机更新换代的重要时期，三大硬件厂商的格局很可能重新洗牌，而众多的软件商也会趁此机会另寻靠山。三大厂商中，唯有任天堂现在最开心，家用机和掌机均有非常不错的销量，知名大作也不断加入。下面就看看，我们为这些厂商准备了什么奖吧。

## 任天堂　06年度名利双收奖
### 锐意创新兼顾两大领域，年末商战取胜毫无悬念

有句话是“三十年河东，三十年河西”，商场如战场，这些道理也是通用的。任天堂在上世纪80年代开始于电视游戏领域独领风骚了近15年的时间，后来索尼因为PS而声名鹊起，任天堂自此退居电视游戏的次席。在这段时间里，任天堂并没有一蹶不振，而是不断探索属于自己的道路，并最终以掌上游戏机为突破口，在近两年的时间里迅速抬头。而今虽然还不能完全夺回昔日的王者地位，然而索尼也只得眼看着自己这10多年来的苦心经营，一步步被任天堂蚕食瓜分。任天堂的胜利不像微软是




用雄厚的资金作为后盾，而是用自己的想法在树立新的游戏价值。

游戏的发展历程从表面上看，基本上就是画面的不断进化，然而这种流于表面的更新换代在现在人看来已经逐渐失去了兴趣，或者客观地说，应该是没有像从前那么热衷了。从追求高性能，到回归重视娱乐性的原点，这种观念被任天堂奉为游戏软硬件制作的宗旨。到现在为止，家用游戏机的商战依然是媲美电影的动画效果，和提升主机机能带来的绚丽游戏内容。只有任天堂在发生着改变，而且这种改变正在影响着其他的同行业者。

从首发状况来看，Wii取得的成功是毋庸置疑的。任天堂也在后来宣布，Wii在北美发售的八天内出货60多万台，由此收入1.9亿美元。而比Wii早几天登场的索尼PS3同期成绩只有大约30万，相当于Wii的一半。在Wii的游戏中，人气大作《赛尔达传说 黎明公主》是最热销的，在北美首发便有大约45.4万份。至于日本、欧洲等地的首发也都是盛况空前，现在Wii的销量已经向着200万台挺进。除了Wii，NDS的热卖就一直没有停过，现在单在日本的销量就超过了1300万台，也因此招揽了如《DQ9》这样的大作也破天荒地登陆在了掌机上。




综上，任天堂在06年绝对是春风得意，不但主机大幅占领市场，连原本失去的电视游戏宝座也有望回归，实可谓名利双收。

## 索尼　06年度言而无信奖
### PS3两度延期缩减数量，远大目标只为挽回颜面

SCE于今年9月6日对外正式宣布，原定的年底PS3全球发售的计划出现变动。除了北美和日本地区之外的主机发售日都从原定的11月17日延期到07年的3月份。这已经是关于PS3发售的第二次食言了。之前那么坚定的态度，信心满满地说要在全球同步上市，并且首发200万台的言论，现在看来只能用可笑来形容。这次虽然日本和美国的发售日没变，但其他所有地区的




延期已经让索尼颜面扫地，再加上原本宣称的200万台变成了50万，更是重重地抽了自己一个大嘴巴，可这还没完呢！

日本和美国的首发数量究竟有多少，这谁都不清楚。我们从许多软件商那里得到的大概消息则再次揭穿了索尼的谎言，美日两地的PS3首发数量根本连50万台都没有！日本首发两天卖出8.84万，美国整个11月份也不过卖出了19.7万台，这加起来只有28.54万台，刚过索尼所承诺的一半而已。

在瞬息万变的游戏领域，优胜劣汰的规则已经变得愈加强烈，之前的无数厂商在残酷的竞争中覆灭、崛起，而索尼算是在这领域里坚持时间比较久的一位了。然而现在的情况完全不能够和先前相比，索尼花大价钱把PS3装扮成为一名贵族，一旦出现问题，其损失也将是最大的。现在索尼还硬撑着说到07年3月出货600万台PS3，经过了这几次的打击，你还信吗？





←↑从表情来看，好像久多良木健从来都是非常乐观的，可谁又能看透他的心呢？

## 史·艾　06年度一鸣惊人奖
### 软件巨头转投昔日东家，顶级大作登陆掌机平台

今年的大事有不少，如PS3和Wii的发售，还有《最终幻想12》、《口袋妖怪 钻石/珍珠》等作的推出都令玩家们激动不已。不过这些事件都是事先公布已久的，大家心理早就作好了准备。称得上是爆炸新闻的事件则就发生在06年的年底，史·艾于12月12日下午在日本举办的DQ系列诞生20周年纪念新作发表会上发布了NDS版《勇者斗恶龙9 星空守护者》。这款游戏是正统系列的最新作品，也是首款在掌机上推出的正统续作，消息一经发布，便在日本引起了巨大的轰动。该作由曾担任PS2《勇者斗恶龙8》制作的LEVEL-5负责开发，预定2007年内推出。





《DQ9》做到NDS上除了可以称作是爆炸新闻外，其对未来游戏业的走势似乎也有一定的预示。史·艾的这种做法说明了他在家用机方面的观望态度，这个游戏肯定是早就在制做当中了，他们所犹豫不决的只是不知道是做成外传，还是给它一个正统续作的身分。这就是一次追求利益最大化的行为，以最低的成本赚取最多的利润。成王败寇，PS3现在暂时处于下风，史·艾自然不能将DQ这样的大作在一款销量不过千万的主机上推出。但如果PS3迟迟没有起色的话，经过了9代的系统变革，将来的《DQ10》想要做到Wii上也不是什么难事。这次的事件只不过证明了当前游戏界比较乱，新的霸主还未诞生，软件厂商们也难于选择东家。

史克威尔和艾尼克斯原来是任天堂阵营的忠实拥护者，这次史·艾重又回到任天堂的怀抱，虽然比较令人吃惊但震撼效果毕竟有限，然而《DQ9》竟然由家用机转变为掌机作品，这两方面所共同造成的影响就非常可观了。

**善辨时世的史·艾**

史·艾在今年的贡献非常大，因此我们也特别颁了两个奖给它，纵观现有的游戏软件公司，旗下有知名大作的有不少，但能像史·艾公司这样准确把握机会的却不多。



# 引领未来游戏业走向的风云人物
# 游戏界名人类

无数的游戏大作还有主机都可以令玩家们如数家珍，而游戏界的名人则属于幕后英雄，是他们创造了游戏业的辉煌，并左右着将来的发展。我们在给游戏作品颁奖的时候，当然不能忘记这些游戏人。当然了，他们之中有的成绩卓著，有的则仅供娱乐，以下就是我们选出的三位话题名人。

## 岩田聪 06年度风云人物奖

### 新生力量唤醒老牌公司，改革创新左右游戏业界

自从岩田聪接掌任天堂以来，这个老牌的游戏厂商焕发出了新生的活力，其改革创新的步伐也越迈越大，认清了唯有创新才能带动游戏产业成长这个道理。岩田聪看到了目前游戏产业的危机，现在的游戏的制作越来越写实，也越来越复杂，但是这样的想法却无法再让游戏业成长。是否有任何人提出了能让产业扩张的新架构？或者任由玩家感到无趣而让产业逐渐萎缩？面对日渐衰落的业界局势，岩田聪相信，现在正处于重大的抉择关头，为了未来的电玩产业，现在需要用革新来扩大市场，而不是继续走从前的老路。



岩田聪曾表示过，任天堂希望能够协助业界重新出发，找到新的玩家，渡过难关。他断言业界如果希望保持快速成长，最佳的方式便是通过创新，吸引过去的老玩家回流，并且想办法吸引其他不常玩游戏或不曾玩游戏的族群。



从红白机以来的游戏一代比一代复杂，他认为流失的玩家大都认为这些游戏不适合拿来作为休闲。任天堂觉得有必要设计一种可以放在客厅里，让家庭中所有成员都不会排斥，而且能随心所欲进行游戏的主机，就像使用电视遥控器一样。不过Wii也不是完全放弃了传统游戏的玩家，那些希望能接触到更深邃、更庞大复杂游戏的重度玩家也可以在这上面看到传统作品的身影。

岩田聪对于业界局势的把握非常准确。他没有在主机的机能上做文章，而是在游戏性上下功夫。因为再好的机能也有瑕疵，而只要游戏性提高了，那么游戏也就有了市场。现在NDS和Wii对于整个业界的影响非常巨大，革新的道路必定会迎来光明的前景。

**岩田聪领导下的辉煌**

任天堂在今年可是出尽了风头，从公司的首脑到整个公司的运营，以及他们所推出的产品都是业界顶尖的。这次评奖中任天堂有多项获奖，估计任天堂得这么多奖也没人会反对吧。

## 坂垣伴信 06年度名利双收奖

### 死或生作品成人向严重，主制作人终致走火入魔

新闻所报道的要么是所有人都关心的大事，要么就是娱乐大众的八卦，坂垣伴信在今年的大事不怎么多，但竟然也和明星一样惹来了绯闻缠身。

较早之前，TECMO曾对外公布了坂垣伴信被降职的消息，让人大跌眼镜的是，他竟然是因为涉嫌性骚扰而被同公司的女同事投诉，也因此被降职。投诉坂垣的女社员年龄31岁，负责宣传工作。她9月8日辞职离开TECMO公司，并在9月10日对坂垣伴信和TECMO公司进行起诉。据称坂垣曾多次利用工作之便对其进行性骚扰。但因为坂垣是社内的重要人物，所以她只好忍气吞声。

数日之后，TECMO终于对媒体就该事件进行了回应。不过他们完全否认坂垣的性骚扰事件，说根本没有发生过这件事情。据官方解释说，该女职员在2006年6月30日主动提出辞职，但是在7月4日却以性骚扰为理由要求公司承认是将其解雇，同时还要求公司对坂垣伴信以及其他相关职员进行处分。然而公司最终得出结论是该女职员是公报私仇，但由于双方均有行为不简，因此公司决定对坂垣做出降职处分。

坂垣伴信的性骚扰一案算是告一段落，但其为人的品德问题倒是值得令人思考。他一直致力于《死或生》的系列开发，现在又闹出了绯闻，人们就不得不怀疑他是做游戏做得走火入魔了。





←↑客观地说，坂垣伴信的长相看起来的确是不太像好人……



## 坂口博信 06年度单飞成就奖

### 昔日著名公司顶尖大师，今日单飞作品依然经典

日本游戏业中有很多人都离开原公司而单飞开创自己的事业，如冈本吉起、水口哲也等等。他们原先在各自的公司都是响当当的人物，开发出的游戏也都成为了经典系列。然而单飞之后，那些经典作品的开发权仍由原公司持有，于是他们只得另外开创自己的全新作品。冈本吉起为PS2做的《源氏》还不错，可惜流程太短，而到了PS3时的续作质量却大幅下降。水口哲也的《九十九夜》之前宣传的声势很大，但实际质量也没有预期的那么好。我们其实也不能责备他们的水平下降，因为任何一款好作品都不是一个人努力的结果。坂口博信也离开了史·艾，但他的单飞就成功很多。



坂口博信单飞后的第一款作品就是Xbox360的《蓝龙》，这个游戏的制作阵容集合了顶尖的制作人、画师和配乐大师：坂口博信、鸟山明与植松伸夫。从各个方面看，它都将会是一款成功的作品。而实际的结果如何呢？据日本Media Create的最新统计，《蓝龙》在上市一周的时间销售量就达到了8万套，创下了日本Xbox360游戏的销售新纪录。《蓝龙》是360上少有的日式风格游戏，微软也想借此来叩开日本游戏市场的大门。《蓝龙》于上市首周销售了80348套，是当周排名的第4位，推出的主机同捆版也带动了主机的销售，使得当周Xbox360主机的销售量暴增为35343台，是前一周的8.7倍，累积销售台数正式突破20万台。日本地区Xbox360自去年12月推出以来，主机与游戏的销售一直处于低迷状态，周销量基本维持在数千台左右。不过本次《蓝龙》成功突破重围，有近4成的360玩家都购入了这款游戏。



坂口博信的成功所换来的回报似乎是小了点儿，但考虑到360在日本的普及量，首发8万套也算是非常难得了。起码抛开销量不说，这款游戏的质量绝对是毋庸置疑的。



# 2006年度掌机游戏类综合盘点 掌机游戏大赏

2006年可以说是属于掌机的一年，在该年度，掌机无论是硬件销量还是软件销量都压倒性的超过了家用主机，这在以前是从来没有过也是无法想象的。任天堂可以说是居功甚伟，NDSL的大红大紫证明了老任当初的先见之明，掌机上也先后涌现出了一大批的经典作品。

## 最终幻想3 06年度最佳复刻作品奖

### 水晶战士的世界拯救之旅，得到全新诠释的最终幻想3

将本奖项颁发给《最终幻想3》绝对是无可争议的。本作虽然在基本架构上沿用了FC版，不过其在各方面做出的变动都相当明显，我们完全可以将其作为一款全新的"最终幻想"来看待。





游戏中的所有角色、场景等采用的都是3D建模，画面效果非常棒。特别是NDS发售将近两年后，上面其实并没有什么在画面上特别出彩的游戏，虽然NDS是强调创意和玩法乐趣的主机，硬件性能也没法跟PSP相比，因此本作的出现，更是让NDS玩家们惊喜非常。对四个主角的刻画这次也有了进一步的深入，使得游戏在剧情方面更加鲜活。

转职系统是FC版《最终幻想3》的精华所在，不过由于FC版FF3的某些职业太过强大（例如在禁断之地获得的贤者和忍者），反而使得游戏失去了



均衡。这次厂商在复刻时就特别注意到了这个问题，对各职业的均衡程度做了明显的调整，贤者和忍者有一定程度的削弱；另外，对某些职业的特性也做出了调整，利用职业间的巧妙搭配将使得攻关和BOSS战变得更加轻松和有趣。本作还有一点比较明显的变化，那就是原来FC版不少复杂的迷宫这次都被减化。

在此之前，《最终幻想3》可以说是系列早期作品中唯一一款没有被移植的作品，而这款NDS复刻版的《最终幻想3》也的确不负众望，实至名归的获得了06年度最佳复刻作品奖。

### 本奖项提名

- 《最终幻想5A》 GBA
- 《最终幻想6A》 GBA
- 《大航海时代4》 NDS

●应该说，这几款入围作品原作的素质就极高，这就使得即便是复刻作品没有太多变动，也足以使其一发售便从者云集。

## 口袋妖怪·钻石/珍珠 06年度最佳游戏续作奖

### 口袋妖怪迷们的盛大节日，钻石珍珠再续系列辉煌

如今的游戏业界，称得上大作的游戏不少，称得上超大作的游戏则可谓是凤毛麟角，至于能够用怪物级软件来形容的顶尖大作数量，掰着手指数的话一只手就已绰绰有余，而《口袋妖怪》就



是其中的王者。从1996年的《口袋妖怪·红/绿》诞生，到如今，PM系列已经走过了整整十个年头，在这十年之中，系列的每一款作品都在不断创造着新的神话。由PM诞生出来的其他衍生类作品也获得了很不错的销量成绩。正如"红/绿"是GB的御用大作、"金/银"是GBC的御用大作、"红宝石/蓝宝石"是GBA的御用大作一样，玩家们也早已知道系列肯定会在任氏的新掌机NDS上推出一代正统续作。从实际的游戏来看，本作的高素质也绝对没有辱没了口袋的名头。



尽管是系列续作，但"钻石/珍珠"在系统等方面的改进和变动还是比较大的，真要细说开来的话需要相当的篇幅，这里就不再一一枚举了。不过本作妙就妙在虽然在许多方面都做了改进，但是整体上仍然维持了口袋妖怪系列的标准风格，老玩家们能够一眼就看出这就是口袋妖怪，新玩家们也能够轻松上手，这正是任天堂的功力所在。从2006年10月28日发售至今，短短两个月的时间里，新作两个版本的累计销量就已经突破300万份，而本作的美版发售时间也已经确定，就在今年的4月份，相信这股口袋妖怪的风暴还将在全球范围内继续刮下去！

### 本奖项提名

- 《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》
- 《恶魔城·废墟的雕像》

●DQMJ全3D的画面和系统上的众多改进使其成为本奖项的最有利竞争者；"废墟的雕像"虽然不算太突出，仍然还是恶魔城玩家们不能错过的作品。

## 合金装备索利德·掌上行动 06年度最佳剧情故事奖

### 小岛秀夫独有的电影风格，堪称系列剧情最高之作

1997年的E3展，PS版MGS第一作出现在人们眼前，那段完全就是电影风格的预告片给当时到场的人都留下了非常深刻的印象。1998年游戏正式发售后销量势如破竹，全球范围内最终销量达700多万套。从此，小岛秀夫这个名字被玩家们所记住，而MGS系列如同电影版的镜头运用以及优秀感人的剧情也成为了一大特色。

本作在剧情上是紧承着PS2版的MGS3的，从3代结束到1995年BIG BOSS的儿子SNAKE登场调查OUTER HEAVEN，期间三十余年的历史空白还有许多东西可以发掘，本作正是出于这个前提而制作的。在本作中，我们将了解到FOX小队的叛变、BIG BOSS建立FOXHOUND的雏形、"哲学家"组织的覆灭以及"爱国者"的诞生等等，系列前几作剧情留下的



不少谜团都得以解答，此外我们还将得知更多的秘闻。这次的MGSOPS在剧情上的优异表现主要分为两个方面，一方面就是上面所说的对整个系列承前启后的作用，可以说是一款真正贯穿了MGS系列剧情的作品；另一方面即便是将本作与系列其他作品分割开来看，其剧情也是非常之棒。本作在剧情编织方面最大的特色就是我们每次所得知的"真相"其实都只是整个庞大计划中的一小部分而已，这就使得每当我们获知新的真相时，不可思议的转折与恍然大悟两种本来截然相反的感觉同时出现却还能合情合理。另外本作中的不少台词设计也非常棒，优秀的剧情加上极为到位的台词再加上好音乐的配合，共同给玩家们的心灵造成了极大的震撼！

### 本奖项提名

- 《MOTHER3》
- 《圣女贞德》

●作为任天堂旗下比较知名的角色扮演游戏，《MOTHER3》的剧情和清新感是非常优秀的，而PSP上的战略模拟游戏《圣女贞德》原创的剧情也颇为不错。

# 更锻炼大脑的DS训练 06年度最赚银子奖

## 开创异类游戏大卖热潮，绝对配得上“白金”二字

其实准确来讲，NDS上这款《更锻炼大脑的DS训练》的确切发售日是2005年12月29日，但是如果将其算成是05年度的掌机游戏的话，对它实在是太不公平了——尤其是，当本奖项与销量有着非常大的关系的时候。据前不久日本权威机构的统计，《更锻炼大脑的DS训练》发售至今的累计总销量已经达到了341万份，再加上统计之后的这一个多月时间，本作的累计销量肯定至少已经超过了350万份——而且这个数字还仅仅是日本市场的统计。实际上，本作的美版和欧版也早已在欧美市场上市，并且同样取得了极为优秀的成绩。

本作不单是销量超高，而且游戏的开发费用也是极低的，玩过这款游戏的人都知道，本作其实就是许多极为简单的迷你小游戏集合起来的一款游戏。你不妨把它看成是类似《瓦里奥制造》的游戏，不过两者不同之处在于，《瓦里奥制造》中的迷你游戏都是考验玩家的瞬时反应能力和动手能力，而本作考验的则是玩家的大脑思维能力，这也是本作名称的由来。低投入高回报其实是每




家厂商最希望看到的结果，家用机上的不少游戏都相当重视画面表现，为此不惜投入大量金钱在其上；不过我们要明白。游戏开发商这么做的目的仍然还是希望借此吸引玩家的注意力和购买欲望，从而最终为游戏的高销量、也即厂商的高回报打下基础，其本质仍然是一样的。除了本作之外，NDS上还存在不少低投入高回报的好游戏，优秀的创意带来的利益确实是不容忽视的。

《更锻炼大脑的DS训练》和它的前作《锻炼大脑的DS训练》就像是一个异数，其成长和走红之迅速实在是出乎了大家的意料，却又在情理之中。在我国，不少玩家都喜欢将这两款作品戏称为“脑白金”系列，的确，对于任天堂而言，这的确是一款比白金更加值钱的游戏作品。

### 本奖项提名

- 《欢迎光临 动物之森》
- 《新超级马里奥兄弟》

●虽然开发成本没可能会像“脑白金”那样低廉，但入围作品同样都高达300多万份的销量以及其本身并不高的开发费用无疑让任天堂赚足了银子。

# 暴风传说 06年度最令人失望奖

## NAMCO搬起石头砸自己的脚，将传说招牌砸得粉碎

自从PS2移植版的“神乐”发售之后，短短两年之内，“复活”、“悠远”、“深渊”就接二连三的出现在PS2上，让传说饭们感到玩不过来了，同时游戏的整体素质也在逐渐下降。这种情形，在NDS版的《暴风传说》上，恶化到了极致。

“暴风”的片头一反传说系列的做法，不再采用精美动画来作为片头，而是直接将游戏中的一些场景直接取出来堆砌在一块来凑数！我们可以理解“暴风”不用动画来作片头，但这些场景剪辑总得拿出点诚意来吧？然而实际上本作的片头完全就是敷衍了事。而由




misono演唱的主题曲《VS》也无法让人获得任何的感动。至于之前让人期待的3D画面，真的只能用失望来形容。

本作主人公只有3个，这点在传说系列中也是绝无仅有的，过少的主角数量使得游戏中的剧情单薄了不少。或许是因为这个原因，本作难度有所下降。这次的战斗系统采用了类似“复活”的三线战斗系统，该系统虽然看似能使战斗更加自由和真实，但在实际游戏中，你就会发现三线的设定使得战斗变得更加繁琐，所需花费的时间也更长。本作最让人无法接受的一点恐怕就是其过段的流程了：仅仅十来个小时就能通关的设定和系列以往起码得二、三十个小时的通关时间比起来实在是悬殊太大。

《暴风传说》十多万份的游戏销量充分证明了群众的眼睛是雪亮的，NAMCO在本作中表现出来的极不负责的制作态度，也终于尝到了恶劣的后果。更糟糕的是，这种对厂商和对传说招牌的不信任感，将会越来越严重，这次的“暴风”，仅仅是一个开端……

### 本奖项提名

- 《圣剑传说·玛娜之子》
- 《重装机兵·钢之季节》

●一个是交给别的开发商完全外包的作品，一个是原厂商早已倒闭后的续作，NDS上这两款曾经让人非常期待的作品，实际素质却让人大为失望。

# 横行霸道·自由都市故事 06年度最佳“贡献”奖

## 献给PSP玩家们的特别礼物，游戏之外的特殊贡献

尽管一直因为是“成人级”的游戏而被许多人士所批评，特别是去年的“HOT COFFEE”事件使得围绕它的争议达到了顶点，但你不得不承认，作为一款游戏，GTA的确非常之棒！自从GTA走红以来，无数仿GTA式的作品如雨后春笋般地纷纷冒了出来，但迄今为止，仍然没有一款作品能够望其项背。不过，这次我们将“最佳贡献奖”颁发给PSP上的“自由都市故事”并非是冲着它的高素质或是高销量来的，而是——本作在游戏以外的某些“特殊贡献”。

其实看到本作的名字和奖项名称，相信大部分PSP玩家和熟悉破解的朋友们都多少已经猜出来本作的所谓“特殊贡献”是什么了——没错，正是其在PSP固件破解上做出的“贡献”。我们都知道索尼一直在给PSP的固件版本进行升级，玩家要想体验新版本的更多功能以及最新出的游戏也就必须不断升级自己的主机。2.0版本在公布之后曾经有过比较长的一段时间让破解者们束手无策，这固然也有着思维定式的原因，因此当时围绕着2.0的破解问题讨论得



很热闹，当然，关注这个问题的，除了那些破解者之外，更多的还是PSP玩家和那些准备考虑购买PSP的玩家们。此时《横行霸道·自由都市故事》的推出，除了游戏本身之外，也带给了破解爱好者们新的福音。就像当初有人发现DC与NGP之间的联动漏洞以及NGC上的《梦幻之星》上的网络协议漏洞一样，由此基于此游戏的Loader程序GTA Loader随即产生，造福了一批曾经羡慕2.0版本以下玩家随心所欲自己只能干瞪眼的PSP玩家。

在之后的一段时间内，正版“自由都市故事”的UMD光盘也因为这个原因而被炒到了天价，而拜本作所赐，许多为升级一事而苦恼的PSP玩家们纷纷鸟枪换炮，大大的扬眉



吐气了一番。一款游戏，能够在游戏以外还能给玩家们做出这么大的“贡献”，本作的获奖也就的确是在情理之中了。

### 本奖项提名

- 《生化危机》/PS
- 《大众高尔夫2》/PS

●随着最新版DEVHOOK的发布，玩家们已经能够无需去索尼官方下载，就直接用PSP玩PS游戏的镜像文件了，而入围的两款作品，正是在转换文件时必备的东东。



## 综合表现震撼绝伦、视听效果的进化

# 视听效果大赏

全新次世代平台主机在硬件机能上已经大幅度超越上一代主机。而在游戏中，我们则可以通过作品惊人的声光表现效果感受到次世代平台的魅力。在游戏内容方面，除了声光渲染的基础之外，游戏剧本内容仍然是重要的一环，显然上一代主机的作品将重点巧妙地放在了这里。

## 战争机器 06年度最佳视觉效果奖

### 次世代画面的最佳诠释，与CG无二的超绚丽表现

XBOX360平台虽然是三款次世代主机中最先推向市场的，但综合机能却几乎与极高端的PS3平台看齐。加上XBOX360游戏软件开发环境的优秀，以及欧美众多游戏制作小组的加盟，让这个平台上的作品素质日渐成熟。而在年末发行的《战争机器》更是以近似乎CG般的画面效果好无争议地成为了本年度最佳视觉效果表现的作品。在众多游戏类型中，第一人称视点射击与第三人称视点射击游戏都是最能够表现主机运算性能以及画面综合表现力的游戏类型。而《战争机器》的画面素质几乎令人不敢相信这是一款游戏的即时演算游戏画面，可见XBOX360机能的强大。Epic Games工作室的技术实力显然是领先于业界的，从这款作品的画面表现中，我们几乎可以认为Epic Games已经将强大的虚幻3引擎的综合渲染能力发挥到了极致。人类士兵角色的肌体纹理表现真实而自然，加上金属质感突出的战斗用盔甲，突出了美漫与写实两种风格的融合。XBOX360发售仅仅一年后便为我们奉上了这款视觉盛宴，我们很难想象XBOX360今后还会不会出现画面渲染表现比《战争机器》更为优秀的作品……如果有，那也只可能是《战争机器》的续作或是《光环3》吧……





↑→这样的游戏画面如果放在几年前，说是CG没有人会怀疑……

## 龙如2 06年度最佳剧情故事奖

### 日本极道电影的极品改编，铁汉柔情重现游戏平台

日本极道文化是一个非常具有特殊性的文化结构，不仅包含了黑道厮杀的残酷无情，也包含了许多“忠义理智信”的深层历史文化，更突出了社会内部的阴暗以及男子汉的铁血柔情。在《龙如2》的前作《龙如》中，游戏已经确立了“极道游戏”的全新风格吸引了众多硬派玩家的青睐。



前作发售只一年之后，《龙如2》应期发售。这么短的创作速度本让笔者怀疑本作的综合素质，但事实告诉我，我们不能小看驰星周先生的鬼马功力。本作不但延续了前作的故事结构，并以20年前朝鲜势力黑帮内幕为引，连接而今关西关东两大帮派东城会与近江联合之间的恩怨展开，多线的剧情铺垫让本作的剧情更显宏大。在此基础上，游戏更将关西与关东之间的势力碰撞描写得更加火爆。，除了重点描写关西之龙与堂岛之龙的极限碰撞之外，帮派内部的明争暗斗，警方内部的势力分化，以及“桐生一马”与负责执行此次任务的正式有着“黑道猎手”之称的狭山薫所摩擦出的朦胧爱情。以及“黑道猎手”之称的狭山薫不为人知的过去等等环节，都是剧情中引人入胜之处。（这里插播广告……关于龙如2的剧情，请关注本期电击收藏“龙如特映”。）游戏中包括角色性格塑造，环境细节描写，声优阵营等都承袭前作的特点，保持了“极道游戏”的独特风格。而游戏中借鉴电影表现手法的过场剧情更为成熟，单独将剧情部分拿出，其精彩程度甚至不亚于一部电影作品。虽然作品本身是一款成人向的动作游戏，但更突出了剧本内在的深度。

《龙如2》以其精彩的剧情铺垫令玩家体会到了影视游戏作品的内在魅力，而游戏本身的剧情叙述基本上以即时演算方式进行，手法更为高杆！将本年度最佳剧情故事奖颁给它，也是实至名归。



## 蓝龙 06年度最佳音乐编曲奖

### 幻想音乐家的再创作，梦幻音乐的次世代演绎

《蓝龙》是XBOX360平台难得一见的传统日式RPG作品，由于集中了鸟山明，坂口博信以及植松伸夫三位巨匠而成为了传统RPG的次世代形态。除了鸟山明先生的招牌美术设计之外，舒缓的剧情铺垫，充满卡通色彩的奇幻故事背景又一次让玩家体会到了传统RPG的独特魅力。而除了游戏内容以及美术表现之外，游戏特别邀请了游戏界最具影响力的音乐人植松伸夫先生担当音乐制作。



众所周知，植松伸夫先生为“最终幻想”系列的御用音乐家，在对游戏作品的整体气氛风格拿捏上有着过人的天赋，更何况是与老搭档坂口博信先生合作，于是便让这款原创RPG作品产生了比肩经典系列作品的曼妙音乐。在音乐效果编排上，寂静场景中的音乐轻松舒缓，大地图音乐气势磅礴，而一旦进入战斗后，又适当地采用了充满激情的电子配乐，加上BOSS战中的声优配音，整体音乐搭配恰到好处。众多风格的音乐出现在一个作品中，却在整体气氛效果上达成了统一。除了音乐曼妙悦耳之外，植松伸夫先生这种成熟的配曲功力也是我们将本年度最佳音乐编曲奖颁给《蓝龙》的决定性因素。其实，在本年除了《蓝龙》这款作品之外，仍然有例如《最终幻想12》，《狂野历险 V》等作品的配乐令人感到心醉。但考虑到次世代平台的音频输出的优势，具有杜比环绕音效的《蓝龙》无疑是胜利者。

### 入围作品

- 《最终幻想12》 PS2
- 《狂野历险v》 PS2
- 《战争机器》 XBOX360

●要怪只能怪PS2平台的音频输出能力有限。如果排除这个硬件因素，笔者很难保证《蓝龙》能够这样顺利的胜出。



# 怀旧经典，复刻与续作延续的辉煌
# 经典系列大赏

经典系列作品一向是各个游戏厂商的看家本钱。就算是多年之前的作品，事隔多年之后拿出来复刻一下，仍然会有众多fans怀旧追捧。而这些经典系列的续作，也是质量与销量的保证。这里就让我们仔细检索一下2006这些经典系列所创造了哪些辉煌成绩与未发售的期盼。

## 宿命传说 06年度最佳复刻作品奖

### 传说系列经典重现，怀旧感动终极复刻

NBGI本年度在PS2平台上复刻的传说系列第二款作品《宿命传说》，打破了系列作品复刻的传统，几乎全部重新制作却又完美地保持了原作风格的手法令人叫绝！作为传说系列的第二弹作品，《宿命传说》在1997年登场PS平台以来，一直以充满魅力性格的角色，脱俗耀眼的美术设计，极具张力的剧情铺垫，以及高水准的动画，音乐表现受到了传说系列玩家的好评。甚至至今仍有众多传说系列玩家认为本作为系列最高作品，但且不说此说法是否公允，但《宿命传说》受欢迎的程度可见一斑。这次复刻，是将《宿命传说》的剧本内容进行了原汁原味的移植，虽然剧本进行了重新编改，但剧情发展的节奏甚至比原作更为合理。其他对应硬件方面的游戏制作，则是全盘重新设计，



在画面，音乐，以及综合表现力上达到了质的飞跃。首先，游戏中的角色全部进行重新绘制，人物造型全部翻新。原作中以2D绘图方式展现的场景而今全部加以3D化重新制作，这其中不仅包括了地图场景，在原作中出现的迷宫而今也进行了3D化重制，游戏中的探索性与乐趣性变得更为丰富。声优配音方面也是本次复刻的重点，配音团体由原班人马重新演绎，加入了更多台词以及与剧情互动的演出。战斗画面对应PS2的机能进行了效果大幅度强化，沿袭了原作线性动作战斗系统—“E-LMBS”的经典战斗系统，技能发动效果更为华丽。本次《宿命传说》复刻版加入了更多过场剧情动画，更收录了“DEEN”为《宿命传说》演绎的超经典开场MV。老玩家当序章操作完毕聆听到这首名曲时，相信都会与笔者一样……感动得热泪盈眶。

### 入围作品

- 《最终幻想5A》 GBA
- 《最终幻想6A》 GBA
- 《大航海时代4》 NDS

●这里可以看出，这三款作品都为掌上平台的移植大作，原作的素质就相当高，移植作质量当然有保证。可机能有限，并没有太多创新。

## 光环3 06年度最佳期待作品奖

### 游戏中的影音革命，2007年的终极视听享受

《光环》出现之前，第一人称视点射击类作品相信还是PC平台的天下，而《光环》的出现，不但进化了FPS这个传统游戏类型的制作框架，更让TVGAME平台在FPS领域有了扬眉吐气的本钱。光环系列的前两作，销量已经突破了千万套，称为欧美玩家的国民FPS作品都毫不为过。系列作品不仅突出表现了XBOX硬件平台突出的演算渲染能力，更重要的是游戏将整体的架空科幻世观观搭建得极为缜密，玩家在征战之余，能够亲身体会到人类为生存而战的悲壮，星盟种族充满部落等级制度与惊人科技的文化落差，虫族的无意识扩张以及血腥，狂暴的战斗效果。三个种族在宇宙浩瀚的生存空间中，演绎着生存与尊严的战争史诗。







明年，我们终于要等到光环系列三部曲的最终篇章，剧情方面游戏将最终揭露数千年之前，七个毁灭武器“光环”被建造的原因，并将延续二代的剧情，重点描写人类、星盟，以及虫族的重新回到地球战场上所展开的最终战役。剧情方面作品将打破以往的视点，将从宏观的角度上审视人类，星盟不同的社会架构，客观的了解到不同文化基础下两大种族的多点碰撞以及同种族内部，复杂的政治纠葛。作品最终将上升到无法以人类的主观视点来分析战争的高度。文化层次如此之高，着实令人期待。而XBOX360的惊人机能是本作声光效果革命性提高的保证。《光环3》将演绎出怎样惊人的画面效果，逼真的战斗单位AI，以及丰富的战斗场景与战斗武器，我们拭目以待。

## 赛尔达传说 黎明公主 06年度最佳游戏续作奖

### 王牌作品的风格逆转，光明与黑暗的重新诠释

本年的经典大作续作阵营中，我们很遗憾的没有将这个奖授予FF12……这其中有太多的内在原因，我们抛开游戏本身的素质不谈。而另一个原因，就是任氏的《赛尔达传说 黎明公主》制作得实在太优秀了，令笔者不得不将这个奖项授予它。也许，《赛尔达传说 黎明公主》在细节方面还有或多或少的瑕疵，但游戏本身却实现了超越系列风格的伟大壮举。以往赛尔达系列作品都为卡通风格，而“黎明公主”却实现了风格的逆转，加入了大量奇幻史诗风格，整体气氛介于真实与幻想之间，剧本更具成人向的内涵深度。无论是暗之公主米德纳的身份之谜，又或是魔王所坚持的霸者之路，都将“勇者战胜邪恶”的简单主题引向更多元化的深层次思考。游戏中的战



斗操作延续了《时之笛》、《风之韵》的3D战斗系统，加入了更多的道具，使解谜操作更多样，也更具乐趣。而狼形态的添加更突破了系列传统解谜的框架，无论从道具发现或是迷宫探索方面，狼形态的出现都体现了制作者的惊人创意。




也许，WII平台《赛尔达传说 黎明公主》的画面表现并不令人满意，但从游戏性与系列创新的角度上来分析，本年度无一款续作可凌驾于它。宫本大神的功力，的确是任氏能够创造奇迹的保证。本作并没有完全发挥WII平台的极限机能，但在这样高的游戏性基础之上，今后本系列的续作一定会更加耀眼。

### 入围作品

- 《最终幻想12》 PS2
- 《使命召唤3》 XBOX360
- 《狂野历险V》 PS2

●笔者与众多玩家一样，为《最终幻想12》没有成为本奖项的获奖者而感到遗憾。也许，在“最终幻想”系列历史上，这款作品的争议是最多的……

# 闖關族的家

198

Our Game, Our Home

这期的栏头，我估计，吓着你了。说实话，我拿到画稿的时候也被吓了一跳，根本没想到会有这么大，看来我们的画师是来情绪了，爆发得真是华丽。

这次的栏头当然不会是空摆一张画的，编辑手札也融合在里面了哦。当然，稍微注意一下就会发现，其中没有唯夜的——她是稀有怪；也没有风林的——就像他在上期手札里预报的那样，这次家的后院有他亲手负责的好大一块内容哦。总有人怀念木头，总有人说木头也别只在画里露脸儿啊，那现在，大家满意了吧？这个版块你认为是闯家的一部分也好，理解为另一个特色栏目也罢，总之这次是活的木头哦，活的！

序号是07年第3期了，但残念的是，我们的腐败宴会……还是没能举行！全家福的事儿我也不想食言啊，但据说饭局是改在春节前了——这个时候叶子的孱弱就显现出来了，我根本没有决策权啊。好么，一下子往后拖了一个多月，我前些天白饿肚子了。

开动新版块和腐败宴会的事两相抵消，所以我就既不感谢木头也不记恨他了，让他平稳地去2007吧。

浙江临安的张文涛读者，真的是非常抱歉，我好像是连着两次把你的名字给登错了。第一次的确是没看清你写的字，但第二次确实是我的工作失误，重复登上了同一期里其他读者的名字。实在不好意思，事后想起来，应该是我出于版式需要，调整交换几块文字的位置时造成了疏漏。真对不起，我下次如果再犯错，你就按你说的，别客气，直接寄邮包炸弹来吧。只是我不想连累其他人，炸弹的爆炸规模请一定调试得尽量小一些，有一张办公桌那么大就好。

●斗剧2007的竞赛游戏名单已经确定了，中国国民格斗游戏KOF98竟然出现在竞赛名单中，本国海量KOF98达人们为国争光的时候到了，冠军自指啊！还有一件好事，就是SF3.3从竞赛名单中复活！超经典2D王作又将活跃在斗剧中，实在是令人兴奋（大怪会继续为HUGO之神HAYAO加油的！）

●GGXX ACCENT CORE按时推出！浮士德复活计划始动！现在大怪正在疯狂收集上级浮士德的对战录象，积极吸收营养备战中……

●在《掌机迷》辛苦进学数月，屡次想回“家”看看，怎奈稿债逼得紧，一着急，就什么也想不起来了。

●家中电脑已然归西，屡次想攒钱购置新机，怎奈平时花钱不节制，一随便，就什么也想不起来了。

●欠下没碰的动画游戏堆积如山，屡次想找机会“补课”，怎奈心中了无生趣，一犯懒，就什么也想不起来了。

●……我是谁？

●这几天和荇菜切磋街霸3.3，为了激励斗志引入了请吃饭的赌注，几天下来，荇菜明显胖了！

●传说铁拳6也要在Xbox360上推出，这下子PS3对我的吸引力大打折扣，难道索尼已经到了众叛亲离的地步？而Wii的创新也暂时无法接受那些纯粹传统的游戏，看来微软要开心死了。

●最近病魔缠身，疾病数量之多也破了纪录！好在这些毛病并不是非常顽固，于是逐一击破，现在还剩下两个。身体是革命的本钱啊，我都快穷死了！可回去看看我的那些同学，早就变熊猫了。

hi!


●这就叫忽如一夜春风来，PSP上百花开。在SCE宣布官方模拟器没过几天之后，网上就有了破解的版本，使人们可以用自己的PS盘压制成模拟器ROM并且放到PSP上玩。真不知道SCE看到这种情况之后会做何感想。至少他们不用担心自己的硬件销售情况了。
●最近对自己电脑的集成显卡越来越觉得无法接受了，使用电视卡的时候不但画面一片糊涂，而且怎么看都费眼。我的电视卡可是500大元买的名牌啊，在这机器上完全看不出效果来！我要写一个惨字……
●家楼下新开一家饭店，名曰“翅道43”，该店做的烤翅的确相当美味。只是不明白这个“43”到底暗含什么玄机，遂直接询问老板，得到的答案是“本店的门牌号就是43”，我FAINT！
●龙如2的读盘次数还是那么频繁，于是去国图借了本《山海经》，游戏里每次读盘时正好抽空看完一小节，看来统筹学果然还是能够派上用场的。
●“我勇敢地独自来到这个世上，请赐予我力量，让我勇敢地独自离开。”——Lincoln Burrows
●偷懒要不得！打蓝龙攻略需要跟地蚊进行一场追逐战，虽然可以改造飞船，但本人却因着急完成攻略，决定偷懒。结果本人的驾驶技术实在是糟糕，苦战N个小时依然没能逃出地蚊的魔爪！无奈，只得读取记录重新去改造飞船……蓝龙主人公职业的修炼需要拿出时间，但在节约时间尽快完成任务的诱惑下，本人放弃了对主人公的锻炼，结果跟最终BOSS战斗了N个小时之后，决定读取记录，重新锻炼……偷懒要不得啊……
●小杉原来叫小山，难怪我叫它它不搭理我呢！每当我吃饭的时候它都在边上摆出一副亲热的嘴脸，但其它时候则无视我的存在……
●PS2是街霸3.3专用机，PS3放在抽屉里根本没人碰，Wii从《塞尔达传说》之后就失去了功用，玩游戏还得看XBOX360……
●各位晚上好，我最近可能得了超级失眠症，晚上睡不着，早上起不来，所以把写手札的时间也推迟到零点以后了。也许是看猴子借的西游记太投入了，一到深夜精神就莫名地亢奋！在此鄙视一下自己，今天是最后一个生物钟错乱的夜晚，明天起恢复和朋友麻辣烫聚会之后洗澡睡觉的健康生活。
●特别喜欢杂志上填满的文字与图片，这样感觉很充实，信息量很大，就像我在忙碌中度过的2006年，没有给自己乱许愿，也很少可是。从某种程度上讲，这是体验大于失望的一年。

## “天气越冷，家就显得越温暖！”

——北京 王震

**VOICE** 唯夜在我心中的形象一直是战国最强——本多忠胜（忠心侍主，智勇双全），但你却自称魔女与魔王联手，这下只能当浓姬了。另外我对PERFECT很好奇，他负责什么工作？我只在闯家见过他，是人事工作吗？他说他喜欢以貌取人。

From 辽宁大连 赵长龙

这、这都是些什么不靠谱儿的定位啊，本多忠胜？浓姬？再算上我，这仨人互相之间差得也太远了吧。战国无双里我是很喜欢本多啦，因为够强，用起来豪放大气，至于战国BASARA里的“高达版”……你要是把我想象成那个样子可就太扯淡了（啊，这真是令我做噩梦的来信），我最多是里面的机师。至于浓姬……我不fan妖艳型御姐的。

难道我以前没说过吗？PERFECT君也是主编哦，他平时在闯家里很低调，不时也被拿来恶搞一把——诸位是不是已经产生了电软编辑部的管理结构其实是倒过来的错觉？这是一个很认真的人，典型的工作狂，他经常出没的地方我觉得只有三处：单位、家，以及医院。另外他还是我们之中前景最广阔的家伙——我的意思是假如不做杂志编辑的话，他绝对可以成为很出色的声优或者是喜剧演员。

至于PERFECT说喜欢以貌取人，正如你所看到的字面意思，他就是说自己看到漂亮姑娘会心生好感——就这么简单、直白，很可爱吧？

对于我们的两位主编大人，一些同学是不是已经开始感觉有些混乱了？




## “游戏买正版，看书选电软！”

——山东济宁 陈磊

**VOICE** 我是一名新加入的菜鸟，对于游戏都还不太了解，但是我会努力学习电玩知识的，为了闯家努力吧！时刻准备着。

我最早接触的TV Game就是FFX，我虽然没玩过，但自从看了一遍她的全剧情收藏后，我就被感动得一塌糊涂。不怕告诉叶子姐，我一开始看结尾时总是哭，尽管我是一个男生（汗……）。后来我练到只要一听结尾的音乐就哭了，到最后，我只靠在脑子里想就能哭出来，厉害吧？其实我也不想，可不知为什么就是控制不住。

From 天津 董晓宇

因为感动而落泪又不是什么糗事，没啥不好意思的。我现在回头再玩FFX，也一样会情绪激动。如果有可能的话，建议你找来游戏玩一遍，那样感受会更深。靠心中回想构筑起的情景就可以令自己投入，这样其实比较适合往戏剧、话剧表演艺术方面发展哦，你长大以后不妨考虑看看。

什么时候开始接触游戏的根本无所谓，快乐面前人人平等，游戏世界里绝不应该有什么论资排辈之类的事。只是新进的玩家也许错过了以前的一些经典，有时间的话建议去把他们都体会一下，你会找到更多的感动。




**VOICE** 最近刚入手PSP，也可以减少我PS2光头的压力了，希望和唯夜分享我的快乐。在次世代主机争得头破血流时，不如像我这样买个掌机。PSP并非没好游戏玩，我现有EXIT、Monster Hunter、Metal Gear Solid三款正版游戏，它们的素质都非常高。支持正版的代价就是口袋里的银子像水一样哗哗地往外流，现在正在犹豫要不要使用破解程序。

突然发现今年玩的恶魔猎人3特别版、大神、新鬼武者、怪物猎人、机动战士高达?联合VS扎夫特……居然都是CAPCOM制作的。这两年他爆出财政危机，制作人大量流失，可谓背到家了，希望CAPCOM一路走好。

From 北京 詹远志

关于正版软件……如果可以的话，还请继续坚持，hold on！**がんばれ**！正版游戏可以督促我们玩得更透彻，买正版是会上瘾的，因为很多时候的确省心。

OK，我这的确是有些站着说话不腰疼的意思了——但其实我站的时间稍微长点儿腰也会疼的，长时间保持坐姿真是遗害非浅啊，各位还在读书的同学们一定要引以为戒，平时要勤加锻炼，多做些恢复性运动。

C社这老字号绝非是徒有虚名的，当真是非常的有实力——这句话也许该用过去时表达了，这段时间来他的确元气大伤。CAPCOM的很多作品都是一种务实的态度，有特色，但其个性又不会强烈到对玩家造成压迫感，总体上令人感觉很舒服。说到财政危机，CAPCOM被这种东西困扰得也不是一年两年了，不过他也没像当初我们以为的那样很快垮掉或是被吞并，老家伙的生命力还是很强的。我们有时也会嚷嚷两句“CAPCOM骗钱！”之类的话，其实跟别家比起来，他还算不太会骗钱的呢。

这次解散Clover的事件，对于我们玩家来说是个损失，但对于C社来说，恐怕算是甩掉了一个大包袱——说老实话，那几位制作人有时是十分用心到几乎不计成本的制作风格，而同时销量又无法令人满意，这对于公司整体而言真的是很要命。这就是现实，徒有口碑的结果恐怕是只有剩下墓碑了。《无极》里还说：“不要死，要好好活着”，虽然是大白话，但的确是硬道理。

不过CAPCOM最近混得还可以，这“一路走好”怎么听都有点儿古怪。

**VOICE** 叶子姐，木头是你的上司啊，我以前还以为他是你的下手呢，专门负责为你出气，被你欺负……看来是我错了。不过有些职务是没有权力的，木头应该就是吧。还有，编辑部只有一台PS3吗？PS3引发编辑部的战争了吗？ From 云南昆明 吴桥溪

……你见过没有实权的主编吗？难道你以为他真的就是一根戳在编辑部里的木头，专门留待逢年过节时当许愿树用的吗。不过要不怎么说他这人厚道呢吗，管理归管理，搞笑归搞笑，无论哪一方面敬业得很，所以从他在闯家里的言行，的确令人很难猜到其真实身份，看来他的兼职果然是忍者。

至于PS3……它现在孤独地躺在一个抽屉里没人搭理呢，因为实在是没啥游戏可玩呀。偶尔拉开那个抽屉就会看见PS3那黑乎乎的大脸，光可鉴人，抽屉内外一人一物沉默地互相对视着，那情景颇有几分幽默。

## “在闯家看别人的留言也是一种享受啊！”

——河北卢龙 何涛




**VOICE** 可恶的组装记忆棒，上学期在网吧丢了个1G的，暑假时512MB的也挂了，2G棒刚用了一周就不小心给插断了……天哪！现在只有把PSP给封印了，希望春节时能入手新的2G棒啊，这次一定支持原装货。

From 江苏南京 王聪

……居然可以劣质到插断了的程度，这组装货也真够可以的了。不过你平时也要再细心一些才是，好比那个1G的丢了可不是因为组装的原因吧——话说回来，要是当初在上面贴一个纸条：“组装货，不值得偷”，反而也许可以降低一些丢失的概率。

**VOICE** 叶子姐好，XB360、PS3和Wii你都玩过了吧？都想买吗？有那么多钱吗？还是每天吃素炒饼吧！

From 北京 张延祚

想买！没钱！我现在就出售我的读不出游戏的NGC一台，攒钱从一点一滴做起！最近病得一塌糊涂我都没舍得去医院，我容易嘛我！不准再提素炒饼了，我现在想起那个就反胃，刚刚吃过了一顿很苍白的晚饭，我的人生一下子都变成黑白的了……

## 本期最经典回函——

魔女你玩零的动力是什么啊？我怕死了……需要做攻略的游戏是按什么分给小编的呢？难道说谁抽到什么就做什么？

From 贵州兴义 罗洪雷

你画的……实在太赞了，既认真又传神，真是好孩子呀，我好感动（小声嘟囔：唯一不好的就是……字写得太好了，我又一次被刺激到了，呜啊……）

说到玩零的动力么，因为我这个人特喜欢诡异的东西啊，我在心理上有自虐的倾向，自己当初的变态心理学学得确实有些过火了。不过叶子觉得，有时玩些恐怖游戏一类的东西，倒可以当成是排遣心理压力的一种方法，以此把情绪集中起来宣泄出去，同时又不会波及到其他的人和事，算是相当和平良性的发泄手段呢。



关于攻略任务的问题么，基本上我们当然是按照每个人的专长来分配的，好比擅长动作类的就主攻ACT，日语最优秀的就承接RPG，等等。而像叶子这种一般只会耍贫嘴的人，攻略任务就最少了，因为根本轮不到我，基本属于那种把冷板凳坐热的类型。

福建厦门 张思
湖北荆州 ……
甘肃兰州 王……

■读者们开始爆发了，对回函表的恶搞都这么有默契……195期的封面用图被演绎得花样百出。很好，看来叶子的号召没有白费，大家继续，来信不一定只能有字。

VOICE 叶子，之前你不是说要写篇攻略来报复一下光荣吗，看来这个报复不够大气啊。我知道你不喜欢写攻略，但也不能这么马虎吧。最近的《战国无双2·帝国》攻略我觉得不好，不够深入。批评完了，顺便问一句，你对这款游戏有何感觉？

From 云南建水 许皓亮

谁说我不喜欢写攻略的……谁说我不喜欢写攻略的……就算我真不喜欢，也不会随便对付会登在杂志上的东西，拿读者开玩笑啊。叶子攻略写得少，是因为我这个人有着很大的毛病：我玩游戏够细，但也足够慢——这对于杂志来说可是要命的事情。实际上，我有比较严重的强迫症，好比玩RPG时，一个场景不转足十圈我是不会甘心的，总觉得自己有哪里没调查到，而那里可能就有隐藏的东西，于是有时都切换场景跑出去好远了还要跑回来再摸一下，否则心里就十分难受，坐卧不宁、抓耳挠腮、郁郁寡欢、形销骨立……我一直也在努力克服这个毛病，不过成效还不太明显，在此特别征求一下解决办法，哪位有良方还请赐教。

那份帝国的攻略叶子的确做得还不够，显得有些单薄。是我做得还不够好，可能让一些无双fan失望了，叶子甘心受罚，像什么三天不吃饭两天不睡觉这种我都可以接受……

不过话说回来，作品的整体表现也一定程度上限制了我的发挥。这游戏本就谈不上剧情和流程，而所谓收集又基本是靠大量的重复性劳作来达成，这实在令人有点儿郁闷。至于我对这游戏的感觉，那期的铁板阵评论里不是都说了吗。

本来那天还跟朋友聊起这事儿，大家都说，看来光荣的无双之路差不多也走到头了。没想到隔天就传出BANDAI出版权，KOEI负责制作的"高达无双"的消息来……哎，壮哉光荣、伟兮万岱——身为无双fan，现在心中的滋味真是难以说清。

'07年新POSE，恭贺新年！

VOICE 叶子姐，我有太多的话要说了，可是又不知怎么说起。我正在人生的十字路口上，正在面临高考的选择。我以前是个离不开游戏的女孩，每天还得看看动画片。我以前一直欢笑，每个月必买两本电软，虽然没有主机，可是我每天都很快乐。可是高中以来我渐渐地变了，周围的世界也在变，学习压力越来越大，以前一直不想去考虑的问题也一起出现在眼前，容不得我逃避。周围的同学表面上欢笑暗地里较狠劲儿，一个比一个自私冷漠。我有时候真的好想哭，我其实有很久都没有买过电软了，我虚脱了好久了。我一直把游戏和动漫当做我的避风港湾，可是我现在不得不被迫离开这个可以让我做着美丽幻想的世界了——因为我不得不长大。可是我真的好痛苦，我心里好像被撕开了巨大的空洞，怎么办，请帮帮我吧……

From 江西萍乡 严茵

其实……不需要我再说什么了吧，这其中的道理和现实，你自己已经很明白，并且看得很清楚了。我们在成长中都会经历阵痛，而在痛苦中仍然能保持清醒，是一件很伟大的事。

随着成长，有些人和事会进入你的生活，同时也就有些人和事会从你的故事中离开。理解到这是一个很自然的过程，就不会那么苦闷了。正如我在07年第1期的前言里说过的，时间，时间会把过去覆盖掉，时间也会填补上很多东西。就好像你小时候够不到柜子上的一颗糖果一样，有些事情也是现在的你做不到的——既然做不到，就接受现实，不要强求一个两全其美的结果。

过去小时候我们会因为拿不到那颗糖果而哭闹，想必当时心中也是很痛苦吧（只不过那时我们还不懂怎样去表达罢了），而现在的我们已经到了可以伸手轻松拿到糖果的高度了，而这时就会有其它的烦恼和苦闷——那么何妨就将它们留给未来的自己呢？没错，有些东西在现阶段就是没有解决的办法，但时间会让你给自己做出回答。所谓成长，并不是花半秒钟说出这个词之后就搞定了。成长是有长度的，问题在起点，答案在终点（一个阶段的终点），但我们不能因为只关注这两点就把它们捏在了一起，下意识地企图抹消中间的过程，期待立即就有答案。Dear，那是不现实的，过程必然存在，过程中很可能会有痛苦，但过程也会带你通向答案。领会到这些，自己就真的又成长了一步。游戏啊，美丽幻想之类的东西可能会暂时离开，但既然能够离开，就能够再回来。

"多点温暖，多点温馨，多点感觉，多点回忆，多点欢乐！"——广东深圳 杨秀南

VOICE 本人玩RPG的一个坏习惯就是力求做到完美，好比怪物图鉴、掉落物品、人物等级、武器、防具、隐藏迷宫等等都要全部搞定才能安心。不过这样就会产生矛盾：不看攻略玩往往会感觉漏掉了什么，可对着攻略玩又感觉失去了游戏的意义。如果游戏是中文版的还好说，要是日文版的就更郁闷了。以上说的这些都是为了向FF12的制作人控诉，他们做出这样的游戏是为了让玩家去玩还是在玩我们这些FF饭……火大！火大！火大！

From 山东青岛 陈宇

这要是坏习惯的话，那我一样也是不可自拔了，很多RPG玩家显然不是只追求通关就满足的。至于收集资料以做参考的问题，叶子倒不觉得有什么令自己困扰的——不只是游戏，我们于现实生活中的大多数方面不都是在做着收集资讯、与他人交流信息的行动吗，只不过表现形式各有不同罢了。我们读书、读报、交谈、看电视、上网等等所有的一切，其实都是为自己收集来自于社会各个方面的资料信息；人本来就不是，也不可能是孤立的，所以不必在游戏方面过于"执着"，那其实没有必要。一个人的力量本就比不上大家的集思广益，从各种适当的渠道汲取资料和信息是很自然的事情，有效率并且节省精力。尤其现在很多游戏的隐藏要素做得已经不能说是提示"隐晦"了，一些根本就是谈不上有什么提示，这种时候如果还非要自己跟自己较劲的话，恐怕半年都出不来一个结果。

当然，所谓参考，不是说要照本宣科地按照它一步步地做下去，那的确无趣。做到什么程度还可以保留自己的摸索空间，什么程度是在复制别人——这其中的尺度就要靠自己把握了。

FF12中的一些设定确实是不通人情之极，好比那"最强的矛"的入手方法，分明是在耍弄玩家。对于这种恶毒的后台设定，我想我们没时间、没精力，同时也没必要一个人蹲家里靠自己去苦心琢磨出来吧。

VOICE 叶子姐，你有没有觉得现在很多游戏花在画面上的制作精力要比游戏内在方面的多很多？

From 浙江桐乡 全春阳

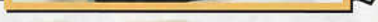
强调画面的趋势一直是在增长中的，不过我觉得这十分正常——这是"视频游戏"（video game）啊，只要人们还需要用眼睛看着屏幕打游戏，那就自然并且必然要追求画面表现和相关技术的进步。做出好画面是很需要技术含量的事情，不能在所谓"内涵"面前就把画面鄙视得很浅薄。事实上，我们不能把这二者割裂开看，它们正确的存在方式应该是共生，是互为衬托、相互强调的。一个是思想，一个是把思想传达出来的方式——哪一个有缺陷都容易导致作品的失色，其实这是很简单的道理。无论贬低哪一个都达不到抬高另外一方身份的目的，那只是一种过分情绪化并且欠缺逻辑的行为，叶子不时会在一些论坛等地方见到偏激的言论，我觉得那实在很没营养。

当然，有的游戏的确是过多地专注于画面要素，不过这一潮流和趋势的形成同样也有受众方的原因吧，有需求，才会有市场。如果一个产业的某方面出现了问题，那也不是只在一个点上下功夫就可以解决的，市场上的一切都是循环往复、互相影响的。若有足够数量的群体意识到了问题，那么也许突破口就会由此打开，带来整个市场

『大家都要为了梦想加油！』——山东兖州 宋浩

# 风料理

某天突然发了神经，抢了一块地盘，树了面新的招牌，还是那个让人恨透了的老脸，假天真的出现了。世界上没有什么事情无法实现，只要你想，那么就让自己再多忙一点。当然还要大家喜欢。



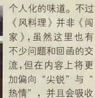
哇哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈…………

沉寂许久的风某人终于又有机会出场了。大家好，今后在翻过闯家之后，各位就可以欣赏到这个在总198期开始正式诞生的新栏目（没错，是198期，没有等到200期）——《风料理》了。既然是很久没有露面了，那么再次归来相信很多老朋友新读者都会对朽化的风某人产生一些疑问吧——这家伙又在抽什么风呢？难道是因为在闯家里无法再忍受叶子妹妹的无情蹂躏而心声怨念才想出这么个馊主意要拉个场子还击吗？……等等等等，应该会有很多这样的对风某人来看上去颇为不可思议的问号吧。没关系，请大家不要胡思乱想先，尽管风某人很久没有明目张胆的出现在杂志中的“主流”栏目里了（《闯家》中的手札版块请不要计算在内），但这次全新筹划了新的栏目《风料理》，看名字也应该知道在今后相当长的一段时间内，这个栏目都将是风某人独霸的局面，简单点的话，就请把这个栏目当成一个嫁接于杂志内、游离于主体内容外的一个稀奇古怪的东西好了。

## 风某人食欲大增每期美食大教学
## 风式无脑料理屋

牛腩饭一顿。品尝地点：北京东方新天地地下美食街。外表平平无奇的一顿餐，不过味道却非常赞，或许这就是“内涵”的定义吧，不过希望今后饭食最好都能内外兼修才好。

左边说了一些对《风料理》的个人理解。不过，话是这样说，但《风料理》的主题还是以游戏为主，只不过在这里会更“生活”一些，更“随意”一些，更“实际”一些，也更“风林”一些。没错没错，满个人化的味道。不过《风料理》并非《闯家》，虽然这里也有不少问题和回函的交流，但在内容上将更加偏向“尖锐”与“热情”，并且会吸收和加入很多新的尝试。说白了这个栏目是为闯家的一种补充，大家可以把这里看成《电软》中存在的一个小“个体”，开办的目的依旧是为广大玩家服务。



是的，实际上我说的还是不够清楚，如果真的非常难理解的话，就请把这里看成“杂碎话大集结”的栏目吧，由于风某人精力所限，这个栏目个人希望能够每期为广大读者送上两个页面，风某人会想办法尽量的充实内容，也希望在今后栏目中出现的各种话题大家能够积极的回应，当然还有我们每期都夹带在杂志中的充满热情和希望的调查表，也要认真填写哦！

前面说过，《风料理》是很“风林”的一个栏目——意思就是“风林式的料理”——风林为广大读者专门特制的文字料理，希望能够很不同，包括说话方式、阅读方式、交流方式、思考方式、心灵碰撞的方式，甚至是梦想的方式。希望大家能够对这个栏目保持一份好奇心，无论《风料理》第一期各位是否喜欢，也请追看下去，在今后栏目中，这里会带来很多劲爆消息，也有我们与电软FAN的一份执着。

## 风解见 看得懂不正常

风解见的意思就是:风林的纯个人变态见解。在定义这个版块名称的时候，一时担心会被大家口误为“风姐姐”，只希望这样的事情不要发生，因为我不做姐姐好多年。

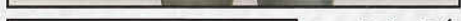
先说点无聊事。

某日，风某无聊将MSN的签名改为“请用《越狱》、《迷失》、《英雄》及《鬼语者》造句”（四部风某在追看的电视剧），结果有三位好友发来了自己的答案…… **ID小狼韭菜■**一个以鬼语者为职业的英雄在越狱途中因为遇到了罗丽而迷失了方向（风式评分：50分）；**ID佳■**我是英雄我越狱了,你是说鬼话的人,你迷失了（风式评分：0分）；**ID RAKE■**被称为鬼语者的迷失英雄越狱而出（风式评分：100分！鼓掌！）。

虽然只有三位发来了答案，不过从中大家还是可以看得出风某人的无聊程度吧？的确，最近风某的确无聊到一定程度了，整天在忙些杂七杂八的碎事，反倒让好些还记得有这么个曾经有些“地中海”感的卡哇衣男的朋友怪想的，希望是我的错觉，所以就让风某的出现当成一个错误吧，这样本人出丑也就不觉得糟糕了。

下期在《电击收藏》中预定开办《风料理》的视频版，当然，在视频中出现的风某是不会这么恶搞了，也请大家不要把影象化后的栏目当成一个恶搞栏目来期待，那样的话下期可能就会失望了喔！那么到底会是一个什么样的栏目呢？现在能告诉大家的只能有以下几点：1、风某亲自主持（完全是超级废话）；2、会有很多外景场面；3、每期有小编客串（暂定，看小编的时间安排）；4、希望有叶子MM出场（只是希望，大家鼓掌！）；5、与游戏有关（完全是白痴一样的介绍……）；6、很怀旧；7、可能会看睡（毕竟风某是万年N机王，大家即使真的看睡了的话，也请在第一期给点掌声，因为要拍那五分钟的节目，风某可以要浪费五天的时间啊）……大概就是以上七个方面。当然，春节前时间紧迫，如果下期风某没能按预定的计划出现的话，请大家就再期待次一期，风某铁定出场，顺便大家准备好番茄，谢谢。

另外，河北沧州的谢鑫泰读者发来明信片祝——木头一定会减肥成功的。托你吉言，风某的确苗条了很多，接近30斤，预计今夏完美达成目标！谢谢大家鼓励，版面不够了，本期“风解见”不小心变成了“风扯淡”……



## 软调查

本期话题：请坚强的说出游戏生涯中最痛苦的回忆吧！

每个人在游戏生涯中都会遇到这样或那样的痛苦吧，有的是想扔手柄(风某在爆打《马里奥SUNSHINE》时曾有一景），有的是狠不得撅盘，这些最常见的痛苦我们就不必多说了吧。虽然广东读者周安来信表示：有《电软》还会有痛苦的回忆吗？但我想，即便有《电软》，我们也还是要一边看杂志一边感受游戏的乐趣吧？下面还是让我们看看这些朋友难以忘记的痛苦回忆吧！一起伤感一下。

● **北京读者李程跃的痛苦回忆**——高考，一年不碰游戏。

● **合肥读者红色战神（女）的痛苦回忆**——玩FF12，花了一下午升了不少级，流程也打了不少，被基扎草原上的精灵秒杀全员后发现没有存档。

● **辽宁读者李国维的痛苦回忆**——我同学上课玩GBASP被老师发现当场被砕尸。

**风林■你是看到这一场景而觉得痛苦吗？还是因为那个被砕的机器是你借给同学的？**

● **北京读者吴穹的痛苦回忆**——有人告诉我龙珠短笛的故事分支要满血耗够时间才行，我一遍一遍费了一个小时的努力，到最后还有50秒时没电了。

● **贵州读者吴博凌（女）的痛苦回忆**——在认真研究游戏的时候，有一个小白来与我抬杠！他的问题都让我很无语。

● **山东读者陈磊的痛苦回忆**——《野球拳》这个游戏使我的视力下降了500度……

**风林■请问您里电视到底有多近？另外您玩的是哪个平台的《野球拳》？**

## 风涂鸦



完全不知道自己在想什么，既然自己硬是给新栏目，那么「风涂鸦」就免不了要让许多人问起——这到底是什么东西啊！所以我还是不要解释了，连我自己都不知道画的到底是什么东西，还解释做什么，不自然的就画成这么个东西了……难道是我对未来人的形象进化预言吗？




# 编辑部秘闻录!!

每期，这里都会公开一点点关于编辑部的小秘密，或许微不足道，或许无足轻重，但既然这个版块很小很小，就请容忍下它的无聊与存在吧。

## 角落里哭泣的PS3

这里可并没有要大大得罪广大PS迷的意思。而PS3目前的无奈表现却也只能让其“英雄无用武之地”，在夹杂着各种堆积物与灰尘的角落里暂时呆上一呆了。其实大家都希望这样的尴尬局面尽快改变，毕竟对于编辑部中好大一干的DMC、MUSOU以及FF的FAN们，PS3依旧是一个最甜美的暖梦。到底什么时候我们才能够攒够买回一台的钱呢？当小编们的2000元接受限度到达的时候，PS3就足以让我们感动了吧？或许PS3目前让大家感觉不到像其“体温”一样温暖的原因就是，这价格还是太冷。

## 风八卦 你留言我八卦

**读者 钱浩（上海黄浦）**■一直以为风林是女的。

风林：看了这条，风某人无语。看来是个新读者吧，虽然风林曾经长发飘飘，画师也总是抓住本人小辫子不放，但风帅哥还是正经八百的男性的，这一点请不要怀疑。本期的多幅写真也可以证明这一点嘛……

**读者 邱亦超（浙江宁波）**■编辑们！FIGHT！

**风林**■好，满足你！看上面！

**读者 刘诗杰（上海闸北）**■一年不见，风林还是那么的贱啊！

**风林**■……您让我说什么好呢………………当年的“跪谢”现在大江南北普及无度，看来人犯贱偶尔也能犯出彩儿来……不过今后风某是不打算再扮演犯贱的角色了，严肃，严肃一点好。

**读者 周永超（中山）**■望各位身体健康，写详细的攻略。

**风林**■这句话吧，分开来看——挺好，合起来看的话……身体健康和写出详细攻略，太矛盾了吧……

**读者 姚晓川（天津河北）**■为什么华尧总把风林画得那么帅呢？他明明长得很不帅的说。

**风林**■反正人也不帅了，难道就不能让偶从漫画中找寻到一点当帅哥的感觉吗……

**读者 杨晓光（北京昌平）**■一天，有一个小孩对风林说：“你猜我兜里有几块糖？如果猜对了，两个都给你。”风林想了想说道：“五块儿！”

**风林**■……………………你，你是想表现我弱智的一面吗？

## 评电软 爱生活爱电软

**2007年第1期读者评价摘录：**

**天津读者 田野**■光碟解说最好请专业配音。

**风林**■关于《电击收藏》配音问题，在当年一推出的时候就已经非常热烈的讨论过了。但经过多次的调整和建议，最终我们还是认为由编辑亲自上阵配音是最理想的。目前《电击收藏》的配音是由大怪来担当，轮声线轮嗓音，风林以为大怪都算表现尚可，希望大家能够给他一个成长的过程，相信他会是一个出色的声优的……

**上海读者 顾浩川**■光盘改成DVD很好，保持下去……

**风林**■希望今年除了《电软》本身的进化和提高外，DVD化的《电击收藏》也能够给大家带来惊喜。

**重庆读者 周孝东**■新年有了新气象，第一期做得非常的好。

**风林**■不少读者来信也表示2007年第一期杂志本身没有看到“新”的变化。但这并不意味着我们没有为广大读者准备全新的栏目和内容，而且风某已经等不及要让大家看到我们努力后的新成果了，请期待我们接下来的每个变化，一些信息已经在栏目中向大家透露了哦！一定要留意每个栏目。

**广东读者 徐雷**■就一句！我十分想看下一期。

**风林**■我十分想尽快完成这一期，好休息……

**黑龙江读者 罗秋实**■太刺激了。

**风林**■您是看到唯夜的玉照了吗？

**天津读者 董晓宇**■这杂志，我看行！

**风林**■我就没买到畅听卡...

## 风LIVE 风林的XboxLive式生活

WiiMii

Rep ★★★★★

G 1172

Zone Recreation

←1172点。在PS3和Wii都已发售的本期，风某依旧按捺自己手扎中的说话打发着自己无聊并在不短减少的游戏时间，在手头票子不够胡花乱花的2007年，360的在线游戏是最经济实惠的选择。

体验SONIC的失望在几个小时后演化成为彻底的绝望。谁能想象一个“说你酷”FAN会眼看着自己曾经热血的系列这样变态下去，而自己却什么事也做不了。好了，我选择不玩。下期的图标排在第一位的希望《战争机器》。

## 风林与小编们的发梦计划 电软新闻眼

**这又是一个什么版块？这样一个与“游戏新闻眼”略有联系的感情标题，让人完全了解接下来要写些什么吧？由于是“风料理”的第一期，所以对各个版块，风某都要先解释一番每个块块的用途了，这个也不例外。“电软新闻”——包括新刊出版信息、编辑部大事件、小编动向以及让编辑部形成谈资的变态话题。基本上这个版块会以此为主，却不排除今后有新加入“恶”一般的新料理的可能喔！**

●本期《口袋迷精华本》正式公开！本书精华集合了大受口袋FAN好评的《口袋迷》系列图书的第一至第五辑的精彩内容，同时增加了多达108页的全新文章，包括口袋系列最新作的独家研究、全部BUG公开、探宝秘籍等等，全是以前没有发表过的强打内容！而精华过去五辑的内容部分也经过了作者们精心的修订和编辑，对一些错误和疏漏进行了调整，并将新的情报加入使文章更加全面和完整，即便是看过以前内容的读者，也大可以拿来当全新内容重新读来，收获大大。本次的《精华本》也是为了考虑广大错过《口袋迷》系列前几辑的读者，弥补遗憾而特别准备的一本新春大礼。400页的超厚装订以及全新的折页式包装设计，使本书的收藏价值提升到新的档次，无论是已经购买过《口袋迷》1至5的读者，还是正打算加入口袋迷的行列的新读者，《口袋迷精华本》都是你不能错过的选择。超值定价24.8元，2月下旬限量上市，现全面接受邮购预定，具体信息请参考本期封底广告。

## 風式游戏

游戏总是新的好吗？我看未必吧。如果只是单纯追求新和快的话，那不是要强迫把享受游戏的过程变成呆化填鸭式的快餐娱乐？如果你不想的话，就把目光放得慢一点，游戏发售表是不需要我们过分关注的，有时候游戏不那么流行，不也挺可爱？

### 啪啦啪啦啪

游戏史上第一款真正完整的音乐游戏，在日本创造了100万销售奇迹的作品，如今已经顺势移植给了PSP。对于不少新玩家来说，可能《啪啦啪啦啪》显得有些过时，那些上个世纪风格的说唱，简单的纸板造型人物，傻里傻气的动作和表情，可能不太容易从中感受到什么新鲜元素。风某是这系列的支持者，特别推荐给大家，喜爱度有20%，也值得了。

### 使命召唤3

在眼球效应把我们越发有限的目光无理由占据的时候，这些好游戏的过气平台版本就真的只能落得无人理睬的下场。给自己一个理由来玩的话，就是——把那些搞笑的BUG在低特效处理下再体验一遍吧！《使命召唤3》中的BUG之多，让风某哭了不知多少次，因此找来PS2版进行再体验，很有些自虐的嫌疑。所以就让“也许会发现很多新的BUG”来成为理由吧。




↑寂静岭　河北　王秀卿

这幅画很见功力，连镜头光晕这么细节的地方都被你想到了，真的非常专业！

# 大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



←石田三成　上海　JOKY

不知道为什么，看到这幅画总觉得特别面熟，可能是因为帅哥们都比较类似的缘故。



→索尔　山东　郑方园

快过年了，这幅画也够红火的，只不过杀气重了一点，很不错的作品。

↓荒狂雷电之夏尔米　陕西　尼尔斯

KOF里我最喜欢的女性角色就是夏尔米了，因为看不清面目，所以遐想的空间很大。



↑无题　湖北　bloodriver

这幅画的色调太深了一点，在电脑上看还可以，恐怕印刷出来的效果不会很好。





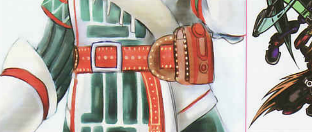
←金亨泰作品临摹2　四川　张喆

模仿只能算是学习的起步，学学人家的长处，然后走出自己的路才是最终目的。



←怪物猎人女孩　北京　ZCloud

怪物猎人中的怪物的确是没有这个女孩好看，也亏你玩游戏时观察得那么仔细。





↑金亨泰作品临摹1　张喆　四川

张　　金亨泰是我最喜欢的韩国画师，他为《真名法典》创作的人设，我都非常欣赏。



←洛克人　湖北　bloodriver

最新的洛克人形象还真是潇洒啊！不但外表威猛，动作还颇有些武侠的风范。



↑嘉米　湖北　Big Bear

简直就像是官方设定图一般精致，但看到嘉米我又伤心了，《街霸4》到底出不出啊？！

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。




## FF12第14召唤兽辟谣

**问■**龙哥，小弟有几个问题想问你一下：1、听说《最终幻想12》中有第14只召唤兽，是不是有这回事？如果是真的话，该怎么收？2、你估计PS2啥时才能降至1000元以下。（广东汕头 陈玉勇）

**答■**1、没有，《最终幻想12》中只有13只召唤兽，即黄道12宫和蛇夫坐的戒律王。本作中登场的召唤兽出处基本上都是源自在FFT提及的12宫圣石设定（少许不一样），如持白羊座圣石的魔人ベリアス等；而其中一些形象则沿用了FFTA种族守护神兽的设定，如六翼的天使アルテマ等。据说，神为黄道十二宫创造了彼此相对的"光の异形者"和"暗の异形者"，在FF12中登场的召唤兽基本是黄道12星座的"暗の异形者"，而与之相对的"光の异形者"并非本作的召唤兽，只是游戏设定资料。从设定上来看，这些"暗の异形者"因为持有强大的力量向神挑战，失败后被神将其灵魂和肉体加以兽印而封印。兽印，据认为即打败他们时，出现在水晶中的图案，暗の异形者根据此图案成为与之签订契约的召唤使的仆人。关于这些暗の异形者的传说，被ン・モゥ族的族人代代相传。第十三只召唤兽蛇夫座的戒律王ゾディアーク，拥有压倒性的攻击力，不过移动速度却很慢，并不适合运动战，在小范围内战斗就



没有问题了。戒律王的入手方法是完成讨伐任务"手配书No.14 邪悪な亚人、魔石矿で何を想う"，并且已经得到至少10个（任意）召唤兽的ライセンス，这样回ガリフの地ジャハラ的营地坐在ャすらぎの大地版图的风水士ユグギル会提示ヘネ魔石矿The Henne Mines的新路已开，里面藏有巨大的力量。进入魔石矿的第2期采掘现场，在最深处的特殊作业场就可以遇见戒律王ゾディアーク了。2、现在就差不多已经是一千元左右了，以后应该还有降价的空间。

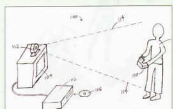
---

龙哥好！我是一名电软的忠实读者，对龙哥更是近乎崇拜，这么一位知识渊博的人，为什么总是被众编虐待呢？真令人费解，本人忠爱ACT游戏，但由于我入手PS2的时候稍晚了一些，所以有的经典老游戏中的要素已无证可寻，在这里请教一下龙哥。1、《恶魔猎人1》中的全部隐藏关的进入方法和过关条件都是什么呢？2、《真三国无双3》中月英的LV10武器拿法有一条件是火烧藤甲兵，这条件具体怎么引发？我的武器图鉴中只有她那把是LV1了。3、《超级忍1》中龙币一共有多少块？还有一些问题是近期遇到的：4、《恶魔城·暗黑的诅咒》中据说可以使用特雷沃·贝尔蒙特，是真的吗？如果是真的，在二周目时应该输入什么名字呢？5、《旺达与巨像》中怎么才能增加旺达的体力和腕力的上限呢？好了，这就是我的全部问题了，只恨自己买PS2太晚了，一部分经典游戏已买不到了，例如《幻侠乔伊》、《真三国无双2·猛将传》，但它们留给我的回忆确是永恒的，在这里小弟有劳龙哥了，最后祝电软越办越好，祝龙哥越来越可爱。（天津 某读者）

1、第一隐藏关：打到MISSION 3的**ファントム**后从桥上跳下海进入，通过条件是对准敌人弱点用枪一发打倒；第二隐藏关：MISSION 4中的大圣堂进入，通过条件是在规定时间内打倒100只**ファントムベビ**-；第三隐藏关：打倒100只**ファントムベビ**后，到有时空神像的房间进入，通过条件是在规定时间内不用武器打倒100只**ファントムベビ**-；第四隐藏关：MISSION 4打倒**シャドウ**之后，去有**プロペラ**机器的房间的地下进入，通过条件是打倒3只**シャドウ**；第五隐藏关：MISSION 7的时候到有管子的房间进入，通过条件是用枪打倒**サイクロプス**的同类；第六隐藏关：过了MISSION 13后，到船长室调查船长的骸骨后进入，通过条件是打倒8个敌人；第七隐藏关：过MISSION 10后到迷**い**森进入，通过条件是取得上空漂浮着的blue orb；第八隐藏关：过了MISSION 14后，到取得小**さな**纹章**の**盾的地方，调查有文字的墙壁进入，通过条件是打倒全部敌人；第九隐藏关：在MISSION 16打倒nightmare后，走出Cashle**の**大广间，通过条件是找出并打倒全部的**シャドウ**；第十隐藏关：在MISSION 16打倒nightmare后，到**コロシアム**进入，通过条件是取得死**の**阶段之前的blue orb；第十一隐藏关：到MISSION 17的桥附近，不掉下海过桥后进入，通过条件是取得天空高处出现的blue orb；第十二隐藏关：到从MISSSION 21的时空神像之前的墙壁进入，通过条件是取得隐藏在秘密**の**通路的腕轮。2、火烧藤甲兵事件的引发条件是在南蛮夷平定战中，在发生了董荼那和阿哙喃倒戈事件后，打倒藤甲兵武将和孟获以外的所有武将，接着发动火烧藤甲兵事件，兀突骨在事件后灭亡,非玩家所杀，之后得到月英的LV10级武器"湖底苍月"。3、88块。4、不能。5、体力和耐力上限每打死一只巨像就会提升不少，这里再介绍一下别的提升方法。在大地图中有很多树上结有果子，用箭射下来捡来吃就可以增加体力上限，体力增加到屏幕尽头就不会再加了。尾巴是白色的蜥蜴，杀了可以吃其尾巴增加臂力上限。每个存档点都有白尾蜥蜴，有的需要爬上去才可找到，有的存档点不止一只蜥蜴，打死一只后，存档，退出游戏再读档蜥蜴就又出来了。

---

龙哥：你好！小弟我在买了几本电软后，终于决定订购半年的电软了，想必龙哥一定很高兴，电软又多了一个FANS了。闲话不多说了，我想问几个问题：1、我想入手一台PSP，本来是想与同学合资购买的，可由于资金问题，只好放弃，可小弟我实在是不甘心，于是决定在高中毕业后入手一台PSP，可那时会不会有其它的掌机发布呢？那个时候买PSP还值吗？2、PSP的全称是"PLAY STATION POCKET"还是"PLAY STATION PORTABLE"呢？我和一位同学为这个问题争论了好久了（我坚持后者）。3、PS3只靠蓝牙识别手柄的动作指令吗？Wii都有一个动作接收器呢。PS3是怎么样通过蓝牙识别手柄的动作指令呢？顺便问一下龙哥，回答问题是全部回答还是只挑一些比较顺眼的回答？（河北泊头 侯鉴）



↑这是索尼申请的新专利说明图之一。

在回答你的问题前，龙哥得先跟你说下你订购电软的事。那就是郑重提醒你以后绝对不要再在信封里夹钱



寄过来，正确的方法应该是去邮局汇款，用信封夹钱的话是很容易弄丢的，何况你这张百元大钞？而且这是邮局明文规定禁止的，换句话说，这钱要是真丢了那也是白丢，你都没地方说理去。龙哥已经把你寄过来的钱转交给发行部帮你办好07年上半年的订购了，再次提醒你以后绝对不要这么做，其他读者朋友也千万不要效仿。不过，话说回来，要是哪天一大堆读者朋友都效仿你的做法把钱夹在信中寄给龙哥让帮忙转交的话，说不定龙哥一个立场不坚定就携款潜逃了呢（笑）。1、你高中毕业的时候，是哪一年？我看你地址上写的是05级，那么高中毕业的时候就应该是08年下半年了吧。那时候会不会发布新掌机现在可不好说，不过龙哥个人感觉这个目标的确是比较"远"大了一点。至于到时买PSP还值不值，这个问题可没法说，纯主观的东西，主要还是在于你自己的看法。2、后者，你是对的。3、主要就是通过蓝牙发射和接受装置进行信号转换，单从无线遥控的角度来看，这并不困难，早在360上就已经实现了。至于PS3手柄的六轴感应功能，在目前的PS3游戏中其实应用极少。而就在前不久索尼向美国专利局申请了一项新专利"包含可追踪部件的手持控制器"。新专利中，在电视一方使用摄像头来捕捉其运动

轨迹。这一点让人比较疑惑，难道那个摄像头是类似于Wii感应器一类的装置？估计现阶段的PS3只能感应比较简单或者说是动作幅度极小的动作，以后增加了那个摄像头之后可以进行更大幅度和更加精确的感应。不过这些目前还都只是推测而已，需要等以后得到更详细的消息才好做进一步的研究。回答问题的原则一般是优先挑选新问题，近期热线刚回答过的问题一般都是不会回答的，还有，与游戏方面无关的问题很少回答，毕竟那可不是热线的“份内事儿”。

我有两台NDSL，都是SC MINI/SD的烧录卡。升级1.63内核的时候一个成功，一个失败（操作无失误）。朋友的NDSL有一个也升级失败了。为什么啊？看过烧录卡的芯片，是CB的没错。如果降低内核能够恢复吗？还是等更高版本出来后重新升级？帮忙救救我的烧录卡吧！都是想玩《最终幻想3》和《口袋妖怪·钻石/珍珠》惹得祸啊。（北京 陈楠）

首先得确认你的芯片确实没问题，如果没问题的话，那就很有可能是龙哥在上期热线中提及的情况了，




那就是各版本之间的升级潜规则。因为内核文件分为两种，一种是bin文件，另一种是scu文件，前者是完整内核，后者是补丁内核，完整内核可以直接升级，补丁内核必须按顺序升级。你这种情况应该就是两台主机在升级前其内核版本号不一样，一个是完整内核，例如1.60，从1.60到1.63可以直接升级没问题；而另外一个可能是1.56，从1.56到1.63最好先升级成1.60再升级到1.63，你直接从1.56升级到1.63就有可能出问题了。当然，以上这些只是龙哥的个人推测，那几个版本号也只是举例而已。你可以重新按顺序升级试试看。

在下有二个问题，1、本人PS2 75006型使用半年多了，近期玩时出现了反常，玩后关机不能，指示灯一直是绿色，打开盖后发现光头没有复位，于是我直接拔掉电源，用手把光头拨回原处，再开机时发现游戏正常，又能关上机了，这情况近期出现了两次，不过PS2无啥大碍，还能使用，本人PS2买时是现场改机，绝非翻新机，请问这是何故？对以后游戏有没有影响？2、近期购买了铁拳五这个游戏，玩时发现“DEVIL WITHIN”、“ARCADE HISTORY”这两个模式，没法玩，老是进入后打不开，请龙哥指点。（河南驻马店 崔平）

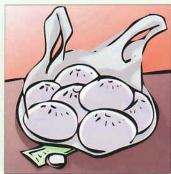
1、从你所描述的症状来看，应该是改机芯片的问题，你可以拿去游戏店重焊一次，或者换个新的改机芯片即可。2、应该是直接就能够进入的。

龙哥：你好！知道你贵龙事忙，这次只想问你一个问题，用GBA上的烧录卡可以玩SFC上的DQ系列吗？（广东韶关 温启仲）

不能。即便是目前的NDS上，虽然也有SFC的模拟器，不过兼容性很不好，只能运行一小部分动作游戏和格斗游戏，而且还存在比较明显的跳帧、画面出错等现象，RPG类的游戏更是没戏。连NDS都不行，就更不要说机能明显要低上不少的GBA了。不过说到在掌机上玩SFC游戏，PSP上倒是有比较完美的模拟器，龙哥试过，基本上没有问题，而且其余机种的模拟器也都比较不错，再加上PS模拟器被破解，PSP玩家已经可以在PSP上玩PS游戏了，如此看来，PSP这款新潮主机反而成为了喜欢怀旧、玩以前那些经典游戏的朋友的首选机种了，真是挺讽刺的一件事。

龙哥啊！你埋了我写的多少信啦？我的邮费都够买本《电软》了！1、《最终幻想10》中，可以捕捉怪物的吗？什么是区域种族制霸啊？2、三姐妹召唤兽怎么入手？还有西摩尔那只。3、《宿命传说2》里，在水上城市地下室的谜题帮我解一下吧。什么不吉之证，我只找到3个。拜托！跪谢您了。（江苏苏州 孙以超）





真是天大的冤枉啊，龙哥发誓这是第一次看到你的问题，你以前写的信肯定不是我埋的，龙哥要是真那么做估计早给五雷轰顶了……1、严格来讲，那个不叫“捕捉怪物”，毕竟FF又不是口袋妖怪。在ナギ平原东部小屋老头处可接到收集一个FF10中全地区怪物的任务，条件是在老头处买含有“ほかく”的武器，让队员装备这类武器后对怪物进行最后一击，那样的话，这个怪物就算是被“捕捉”到了。怪物图鉴共分16项，前13项为不同世界区域收集的怪物；第14项是每当集齐前13项中一项，便多出的一个强化怪物，注意这些强化怪物实力都极为强劲，最终BOSS在它们面前恐怕连提鞋都不配，所以打之前一定要有心里准备；第15项与14项有相似之处，不同在于要收集前13项一定数量怪物才行；第16项是FF10的真正隐藏BOSS，实力极为变态！作为完成任务的回报，每收集齐一个地区就奖励一种物品，收集齐数个地区怪物有额外奖励。而区域种族制霸就是说将游戏中某一处地点出没的所有怪物全部“捕捉”完毕。2、还是按入手先后顺序说吧，西摩尔的那只召唤兽叫做アニマ，入手方法是解除各个寺院试练之间的封印，也就是开启这些寺院中的隐藏宝箱，之后再进入バージ＝エボン寺院的“祈り子之间”，剧情后得到。那些隐藏宝箱其实并不难找，多注意观察机关的组合即可。三姐妹召唤兽“メーガス三姐妹”的入手方法：先得到关键道具“つぼみのかんむり”和“花のかんむり”，取得除此之外的全部召唤兽后，进入レミアム寺院的祈り子之间后得到。其中，“つぼみのかんむり”是完成ナギ平原和ガガゼト山怪物区域种族制霸后的奖品；“花のかんむり”是在レミアム寺院打败召唤士ベルゲミーネ的巴哈姆特后得到。3、那个是“宿命2”的隐藏迷宫，想要进去的话就得收集齐分散在世界各地的15个不吉之证才行，其大部分都隐藏在地图的小黑坑中，需要用ソーサリースコープ使宝箱显形。以下是15个不吉之证的所有分部地点：沙漠大陆カルウヴァレイス的火山地带，被熔岩包围的陆地，在理想乡附近；猫人村附近，在海得鲁贝鲁格北边的山上；东南方向海域的吃豆小子

## 【死亡笔记】




## 恶魔城回城要点介绍

问■敬爱的龙哥：你好！很高兴上次你为我解答的问题，下面我还有问题要问：1、恶魔城晓月、月下之类的出城，我们都知道它的用途是最速和增加地图完成率，在这里我想问的是，我在某处出城之后就再也回不来了，游戏也就无法继续了，一旦出城怎么才能正常游戏？2、现在有没有NDS的模拟器呢？如果有，那么我想问，NDS能不能玩GBA游戏？双屏会怎么显示GBA的游戏窗口？3、PSP和NDS哪个可以显示图片和阅读文本文件，另外哪个主机上的游戏可玩性高。4、假如CAPCOM把《生化危机4》



↑在恶魔城系列中利用出城的秘技可以很方便的扩充地图完成度。

移植到Wii上的话，你认为Wii机能怎么样？操作感怎么样呢？就以上这些问题，在这里跪谢了。

（黑龙江大兴安岭 KRIZIALD）

答■1、龙哥就介绍一下月下出城后再回城的几种情况，晓月的可以参考这个。首先，根据出城方法的不同，出城以后分为2种情况：可以在城外站立或着是飘浮在空中。第一种情况很好解决，使用一个"爷恋"就没问题了；如果是第2种情况的话，就得根据地形情况来使用回城法了。可以到达读盘区的情况，这种最方便，只要飞到读盘区，不管是落在读盘区上面还是底下，只要出读盘区一次就会被自动拉回城；脚下有存档点的情况，可以飞到存档点的正上方，就有一定的几率被拉进存档点，这样也就回城了，不过也有可能会被拉到存档点的下面，这个比较看运气；附近有超薄地板的情况，只要飞到超薄地板下，然后变成雾或者蝙蝠就可以被地板挤




回来；特殊地点的情况，有时候到达特殊地点就会被自动拉回来，这个可以自己找，这种特殊地点并不少；非以上4种情况，这样子的就很麻烦了，基本只能使用500心无限开图法（就是出城后在用向下开图的时候继续用500心，大概是52次左右就会增加一格），让人不断往下掉，掉到一个符合以上情况的地方就好了；回城不能地区，游戏中有几个目前还没有发现回城方法的地区，例如正城的中心部正下方、地下水脉的正下方等。2、PC上的NDS模拟器？不行，别指望了。那个NDS模拟器玩NDS ROM都不成，更加不支持GBA游戏。不过如果你问的是NDS主机能不能玩GBA游戏的话，答案是肯定的，可以在NDS的主机设定中选择上屏还是下屏显示GBA游戏的画面。3、都可以，很明显是NDS上的游戏可玩性高，而且是高出一大截。当然，这里指的是专属于这两台掌机的游戏。像PSP上有许多玩家自制的模拟器，用这些模拟器可以玩以前老机种上的经典游戏，最近更是连索尼的官方PS模拟器都已经破解，再加上PSP的多媒体播放功能，如果将这些要素也综合进来的话就不好比较了。4、Wii不是一台追求性能的主机，用流行的说法的话，可以把Wii看成是"GC1.5"。《生化危机4》原本就是GC上的作品，后来给移植到了PS2上，所以如果要移植到上位主机Wii上的话从性能上来讲是绝对没有问题的，当然，有没有必要、会不会移植就是另外一码事了。从目前已经发售的Wii游戏来看，其与控制器的关联还是非常紧密的，玩起来相当有意思。

的像上，需要从旁边的小岛绕过来；雾之大陆西边的莫艾石像群旁边，需要从里内村开始，一直到坑道的西南出口达到；莫艾石像群旁边，在大陆的西边；艾格雷特上方的大湖；海德鲁贝鲁格所在大西南方，大陆东南方向的孤岛；阿库阿拉比里恩斯领主馆西边陆地陨石痕迹边缘；里内村东边岛群上，有一半被雾笼罩的小岛；地图西南方向海域的孤岛，地图上没有表明；切尔茜的小屋；东南方群岛上；雾之大陆东北方高原上；雾之大陆东北方山边；神之卵最下层。不吉之证共有3种形态，分别是**ブラックダイア**、**ブラックパ-ル**和**ブラックコ-ラル**。收集齐全部的不吉之证后进入隐藏迷宫，在尽头打败BOSS**マグナディウエス**后得到主角的最强武器和**ジョニ-の**乐器。

1、《战国BASARA2》里的真田幸村专属道具在哪里才能拿到？2、我家的PS2加装了一个80G的硬盘有一段时间了（3-4个月），现在那台PS2就只能读工具碟，其他游戏碟放进去后，机器里面就会发出可怕的声音，所以就只能玩我以前拷贝进去的游戏，请问龙哥这有办法解决吗？当初我花了400左右RMB换了个组装光头。

（四川洪雅 魏翔）

1、在《战国BASARA2》中，所有武将的专属道具取得方法都是相同的，那就是必须在该武将的故事模式第四关中达成特别恩赏条件，然后便会出现特殊宝箱，打破宝箱就能得到专属道具了。要得到专属道具，所选游戏难度不限，但必须是在故事模式中才行，如果是在自由合战模式中选择相同关卡，虽然也能达成特别恩赏条件，但特殊宝箱是不会出现的。真田幸村的专属道具是在他的故事模式第四关"京都**けんか**祭"，在这一关中，每突破一道门之后便会有一段时间的舞祭，此时敌我双方的部队都会




停下来跳舞，总共会有三次跳舞的时间，想要达成特别恩赏就需要在这三次跳舞的时间内击破200个敌人。注意每次跳舞时间结束之后，敌方就会变回正常状态，这时再杀死他们就不算了。完成后在特殊宝箱内得到真田幸村的专属道具"大喷火"，效果是以发动战极DRIVE的状态出战直到濒




死状态为止，攻击附加炎属性，但自己受到的伤害也会加大。2、很明显是光头的问题，你的PS2型号应该比较老了吧？估计现在光头也没得换了，要么买台新机器，要么就只能这么将就着玩了。

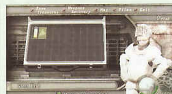
龙哥：《灵魂能力3》的角色编辑模式很好。可是我玩的时候只有野蛮人至忍者六个职业可以选择，请问其他职业要怎样才能出现？

（江苏徐州 朱？霖）

抱歉，你名字中间那个字龙哥实在看不清楚是什么，无奈之下只能用问号代替，还请原谅则个。《灵魂能力3》中除了你说的职业之外还有其他七个职业可以选择，这些职业都是需要完成特定的条件之后才能在角色编辑模式中选择的。下面是全职业的出现条件：刺客（Assassin），在Chronicles of the Sword模式里将忍者（Ninja）职业玩到30级或是进行410场战斗；角斗士（Gladiator），在Chronicles of the Sword模式里将野蛮人Barbarian职业玩到30级或是进行410场战斗；海盗（Pirate），在Chronicles of the Sword模式里将Thief盗贼职业玩到30级或是进行410场战斗；先知（Sage），在Chronicles of the Sword模式里将圣者Saint职业玩到30级或是进行410场战斗；武士（Samurai），在Chronicles of the Sword模式里将Assassin刺客职业玩到50级或是进行610场战斗；骑士（Knight），在Chronicles of the Sword模式里将Gladiator角斗士职业玩到50级或是进行610场战斗；剑圣（Swordmaster），所有其他职业角色都超过50级或是进行610场战斗。

龙哥，偶对您的渊博学识甚是钦佩，希望您指教小生几个疑团：1、《生化危机4》中LEON的无敌盔甲应该怎样打出来？2、除了这个之外，关于本作还有多少隐藏武器，有没有隐藏关卡、剧情或者东西什么的？望龙哥指点一二啊！（辽宁凌源 周阳）

1、更正一下，那套无敌盔甲并不是LEON的，而是ASHLEY的。入手条件是将PS2版新增的ADA篇通关一遍后出现。这套盔甲其实就是《魔界村》中亚瑟身上的盔甲，让ASHLEY穿上之后就会处于完全无敌的状态。比如在LEON要营救ASHLEY保护她不被敌人抓走或是打死的那段流程中，给她穿上这套盔甲的话，将会非常轻松。敌人对她的攻击，虽然看起来ASHLEY被打中了，但是HP却丝毫不减，就算让LEON用火箭筒轰她都造不成一点伤害。而敌人想将她抱走的话甚至会因为其所穿的盔甲太重而不堪重负被压倒在地。如果让LEON在近距离用狙击枪瞄准ASHELY面部的话，她脸上的面罩就会盖上，如果是远距离瞄准的话，虽然面罩不会盖上，但仍然还是无敌状态。最后，如果让AHSLEY穿着这件盔甲进行版面切换时，她还有可能会摆出健美的姿势，实在是非常恶搞。2、将LEON篇通关之后，在其下周目时就能购买无限弹药火箭筒和手枪Matilda，并得到第一套隐藏服装。以NORMAL难度通关一次的话就会追加专家难度（PROFESSIONAL）、开启EXTRAS模式、增加PS2版独有的ADA篇（Separate Ways）、NGC版就有的特工ADA模式、佣兵模式以及PS2版新增的可以观看过场动画的影院模式。将ADA篇通关一次后，就可以在LEON篇中购买汤姆生冲锋枪，得到第二套隐藏服装，LEON的是黑社会装束，ASHLEY的就是那套恶搞盔甲了。此外，每经过Separate Ways中的一段流程，都可以在EXTRAS中查看ADA'S REPORT。将



↑这个就是ASHLEY"御用"的第二套隐藏服装——无敌盔甲了。

特工ADA模式（Assignment Ada）通关后，就可以在ADA篇中购买汤姆生冲锋枪。用专家难度通关后，可以在LEON篇的任意难度的武器商人那免费获得无限激光炮，该武器能够蓄力攻击，右下角的状态槽中的4个扇形格子是蓄力槽。其余的手炮（Handcannon）和NGC版一样，都是需要在佣兵模式全人物全关卡五星达成，另外，在佣兵模式中每个关卡达成四星后就可以激活相应的人物，例如完成村庄后激活Ada，完成城堡后激活Krauser，完成基地后激活HUNK，完成水世界后激活Wesker。最后再补充说明一点，隐藏武器都要到2周目才能购买，各难度之间的物品也是不能继承的。



↑手持无限激光炮、一身旧上海滩黑社会打扮的LEON同学。

# 战国英杰传

## 笑谈战国风云、坐看英豪末路

足利义昭(あしかがよしあき)是日本室町幕府最后一代(第十五代)将军。曾经出家为僧，1568年在织田信长支持下得将军位。一生投靠过多个大名，但只是在利用各大名的野心来复兴室町幕府。可惜自己并没有足够的势力，各个大名也只是利用他身份的价值，并不肯真正为已经名存实亡的室町幕府卖命。 □文/雪飞

**Vol.19** 游戏中的足利义昭，战国游戏中的搞笑角色之一，此时的他刚刚登上将军的宝座。



# 为了再兴足利幕府奔波终生的贫穷将军

### [ 为报兄仇还俗归京 ]

足利义昭幼年出家，法号觉庆。1565年，兄长室町幕府第十三代将军足利义辉被松永久秀和三好三人众杀害后，当时名为觉庆的足利义昭被松永久秀幽禁在奈良兴福寺的一乘院内。不过在兄长足利义辉近臣细川藤孝（细川幽斋）等人的帮助下，觉庆顺利逃脱隐居在近江甲贺土豪和田惟政的领地中，之后移居到近江矢岛，并在第二年二月还俗，改名为足利义秋。为了督促朝仓义景出兵上洛，足利义秋进入越前一乘谷。虽然朝仓义景为足利义秋不断召开盛大的宴会，还为义秋举办了元服仪式，但却迟迟不肯出兵上洛。义秋在此时元服并改名为足利义昭。

看到朝仓义景没有出兵的意思，足利义昭筹划改投织田信长，并派遣细川藤孝和明智光秀等人与信长接触。平定了尾张和美浓的信长于当年九月，以足利义昭的名义组织上洛军，先后击败了阻拦前进道路的六角承祯和盘踞在京都的三好三人众成功上洛。当年十月十八日，足利义昭正式被朝廷任命为征夷大将军，重建室町幕府。虽然足利义昭成为幕府第十五代将军，但其实却是一个傀儡将军。信长先后下达《殿中九条书》、《五条觉书》等一系列条文来限制足利义昭的行动，足利义昭完全没有享受到将军应有的权利。

1570年，石山本愿寺的宗主本愿寺显如挑起了反抗信长的大旗，见到信长无暇顾忌自己，义昭立即集结反信长势力，并秘密给武田信玄送去上洛的文书。义昭的督促书起到效果，武田信玄出兵上洛，得知此喜讯的义昭立即举兵，与浅井长政、朝仓义景、本愿寺显如及其遍布各地的一向一揆对信长结成包围网。但是足利义昭无力对抗信长派来的一万大军，不得不降伏信长，被信长流放。此时，足利幕府事实上已经是名存实亡。

> 足利家的最后将军
>
> **足利义昭**
>
> 1537年—1597年，室町幕府最后的将军，1568年—1573年在位，父亲是第十二代将军足利义晴，母亲是关白近卫尚通之女。为了重振足利幕府给各个大名发送书信，被流放后也没有放弃理想继续四处奔波的贫困将军。

### [ 放逐之身志不灭 ]

由于足利义昭并没有被解除将军之职位，因此对反信长派还有利用价值。而足利义昭坚信武田信玄会再次上洛，在宇治的槙岛城再举反旗，但此时信玄已经因病逝世。信长不能容忍义昭的反叛，立即出兵攻击槙岛城，再次流放足利义昭。被流放的足利义昭在前往山城枇杷庄的途中，被当地的流浪武士袭击，身上的财物被席卷一空，从此被人们笑称为贫穷将军。

为了逃出信长的控制，足利义昭从界出发，经海路到达纪伊。此时的义昭并没有放弃努力，向武田胜赖、上杉谦信等大名发出了协力再建幕府的书函，但却没有得到任何回应。之后义昭移居到备后，通过吉川元春，拜托毛利辉元协力再兴幕府。因为毛利氏也想上洛，所以奉足利义昭为主，但因羽柴秀吉的中国侵攻而上洛失败。

### [ 重返故土人归去 ]

本能寺之变信长去世，义昭终于等到了一个重归京都的机会，但是秀吉却不允许义昭返京。三年后义昭向秀吉表现出恭顺的态度，终于实现了自己回到京都的梦想。不过此时的义昭已经完全不再梦想着再兴幕府，而是出家为僧，法号昌山。朝廷任命义昭为准三后官职，秀吉也给予义昭一万石的俸禄，在此庇护下义昭在山城的槙岛度过余生。1597年8月28日，因肿瘤而卧床的足利义昭离开了这个世界，结束了自己六十一年的波澜生涯。

### [ 室町幕府将军谱 ]

**足利尊氏**：1305年—1358年，室町幕府第一代将军，幼名太郎，元服后改名足利高氏。镰仓幕府灭亡后，由后醍醐天皇赐名为尊氏。

**足利义诠**：1330年—1367年，室町幕府第二代将军，足利尊氏第三子。

**足利义满**：1358年—1408年，室町幕府第三任将军，被明朝册封为“日本国王”。（他就是“聪明的一休”里面的将军殿下。）

**足利义持**：1386年—1428年，室町幕府第四任将军，1394年义满让位于9岁的义持，但大权仍在父亲手中掌握。继承义满的政策，百姓可以安居乐业。

**足利义量**：1407年—1425年，室町幕府第五任将军，四代将军之子，18岁病故。

**足利义教**：1394年—1441年，室町幕府第六任将军，三代将军足利义满之子。

**足利义胜**：1434年—1433年，室町幕府第七任将军，因为年幼，大权外落细川持之之手，继承将军之位八个月后死去。

**足利义政**：1436年—1490年，室町幕府第八任将军，父亲为第六代将军足利义教。喜好艺术，经常庇护艺术者与文化人。

**足利义尚**：1465年—1489年，室町幕府第九任将军，父亲是第八代将军足利义政。25岁时讨伐六角高赖暴乱时，竟然沉迷酒色，病逝于军营之中。

**足利义材**：1466年—1523年，（足利义植）室町幕府第十任将军，1493年被废，但在大内义兴支持下重归京都，再次出任将军之位。

**足利义澄**：1481年—1511年，室町幕府第十一任将军，第八代将军足利义政之养子。

**足利义晴**：1511年—1550年，室町幕府第十二任将军，1546年让位于其子足利义辉。



**足利义辉**：1536年—1565年，室町幕府第十三任将军，一心恢复幕府权威，积极调解武田信玄与上杉谦信、毛利元就与尼子经久、岛津贵久与大友宗麟间的矛盾，后被松永久秀等人杀害。

**足利义荣**：1538年—1568年，室町幕府第十四任将军，1568年被松永久秀等人拥立为将军，但信长率军队进入京都后逃往阿波，病故。

## 重要相关人物简介及雪飞杂谈

**一色藤长**：？？？？年—1596年。足利义昭近侍，一直陪伴在足利义昭身边，对主君忠心耿耿，因丰臣秀吉、秀次的命令自杀身亡。

**足利义寻**：1572年—1605年。足利义昭的长子，从小就成为人质在信长的监视下长大，义昭得到秀吉允许归京后，出家为僧但在不久后还俗，改名足利高山。

**细川藤孝**：1534年—1610年。丹后田边城主，号幽斋。三渊晴员次子。侍奉足利义晴、义辉、义昭三代将军，足利家没落后出仕织田信长。精通歌道，文武双修。

**六角定赖**：1495年—1552年。筑就六角家最盛期，援助被驱逐出京的足利义晴、义辉与三好长庆激战。1552年病没。

**松永久秀**：1510年—1577年。战国著名“恶人”，与三好三人众杀害足利义辉，烧毁东大寺大佛殿。一时投靠织田但不久后谋反。主城被织田信忠率部队包围，怀抱绝世名茶具·平蜘蛛自爆身亡。

**■胡言乱语、雪飞杂谈**

足利义昭虽然在游戏中都被刻画成小丑型角色，但他其实并没有那么滑稽可笑，与三国时期的汉献帝略有相似之处。由于当时足利家已经名存实亡，因此足利义昭根本就没有力量筹划属于自己的军队，只能是看着别人的脸色办事。但是他却仍然没有放弃复兴足利家，仍然不懈努力，希望能找到真正忠于将军家的大名来帮助自己。可惜当时已经没人再重视足利将军家的权威，各个大名都是打着足利义昭的旗号为自己捞些油水。足利义昭与大名间就是这样一种相互利用的关系，如果他肯忍气吞声或者是放弃理想，完全可以在织田信长的庇护下做个一人之下万人之上的傀儡。但他追求的却是真正意义上的复兴，因而才会选择反抗信长，直至两次被流放才放弃自己的理想。个人认为足利义昭的失败并非是义昭无能，而是因为时代改变，将军的权威早已荡然无存。不过他的将军身份确实是他的庇护伞，两次谋反都是流放了事，换了别人恐怕早已被信长斩杀。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn




**职位：编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。




**职位：美编**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。




**职位：翻译**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。




**职位：视频编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

# 随身的经典
# ——3.02OE完美破解官方PS模拟器。

11月11日PS3在日本正式发售，但是其昂贵的售价使其在国内大部分玩家眼里成了名副其实的贵族主机。与此同时SONY为了发挥PSP与PS3主机的联动功能，将PSP的系统版本升级为3.00，并在不久之后接连发布了3.01到3.03版升级软件。在3.00以上版本的PSP系统中最吸引PSP玩家的功能，应该要数SONY官方的PS模拟器了。从网上发布的视频中看这款官方模拟器运行效果相当完美，但是却必须通过PS3主机下载通过认证以后才能在PSP上使用，这对承受不起PS3主机售价的PSP玩家来说，官方PS模拟器无疑成为了无用的鸡肋。

## PSP 献给PSP玩家的圣诞大礼

尽管国外有不少模拟器作者在为PSP编写非官方PS模拟器，但是其运行速度始终无法让人满意，运行效果无法与官方模拟器同日而语。于是破解官方PS模拟器的呼声也就日渐高涨起来。其破解途径，无非利用Devhook模拟修改过的系统，或者像2.71SE那样，直接将修改的系统刷写到主机的flash中。

12月22日，与PSP破解领域的大神Dark_AleX交往颇深的Mathieulh透露，Dark_AleX已经开发完成新版本的自定义固件程序3.02OE，并将于当天发布。而其功能列表中赫然有一条"破解的PS模拟器"，这意味着可以上网下载别人分享的PS游戏来运行了。Dark_AleX果然没有食言，当天即发布了3.02OE的A版。爱尝鲜的小百鼠们迫不及待地将其拖下来并安装到PSP主机上，经过一番折腾总算是成功运行了之前由SONY官方发布的PS游戏。其运行效果与在3.00以上版本的PSP主机上没有任何区别，相当完美。于是网上开始广泛流传SONY官方发布的PS游戏下载。生化危机、铁拳2等经典游戏在PSP上复活了！



↑官方的《生化危机》运行效果

而这才仅仅是开始，12月25日，3.02OE-B版出现在人们面前。Dark_AleX通过逆向工程解析了PSP的官方PS模拟器，发现其实就是一个模拟器程序加上游戏ISO整合在了一个EBOOT.PBP文件中，于是他写了一个程序能将任意的PS游戏ISO与这个模拟器程序整合成一个EBOOT.PBP文件，并成功地在PSP上运行。因此在这个版本中，我们可以自己利用手边的PS游戏镜像制作能在PSP上运行的PS模拟器游戏，而无须等待SONY官方发布新PS模拟器游戏。这无疑是在PSP玩家中扔下了一枚重磅炸弹。PS游戏的数量和经典程度都无庸置疑，而如果这一切都能在PSP上运行，那将是多么完美！也难怪各大游戏论坛的掌机区和PSP区都在瞬间被大量PS模拟器的帖子所淹没了。

## PSP 程序安装注意事项详解

3.02OE可以算是2.71SE这个自定义固件在同样的双核心机制下的升级版本。因为之前有人在2.71SE的基础上混合了3.02系统的部分文件，做成一个可以使用3.02系统部分功能的混合版，并堂而皇之命名为3.02SE，因此Dark_AleX考虑后决定在推出真正的3.02版自定义固件的时候使用3.02OE这个名称。OE代表Open Edition，但是谁又知道Dark_AleX的言下之意是不是Official Edition（官方版本）呢，呵呵。

按照老规矩，先让我们来看看3.02OE的安装。如果你之前安装过2.71SE，那必然难不倒你。大家也可以参考前几期电软上的详细介绍，这里只简单说明一下。

1、首先从网上下载3.02 Open Edition Rev A和Rev B，把3.02OE-A的压缩包解压以后，会看到这么几个文件夹：oeupdmaker、oeupdmaker%、302oeflasher、302oeflasher%、flasher for recovery。与2.71SE类似，oeupdmaker和oeupdmaker%是用于生成刷机所需要的DATA.DXAR文件的程序，302oeflasher、302oeflasher%是用于刷机的程序，flasher for recovery则是用于恢复1.5～2.71系统的软件。

2、将oeupdmaker、oeupdmaker%、302oeflasher和302oeflasher%四个文件夹拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME\目录下（如果你的PSP已经安装了2.71SE，那么就拷贝到\PSP\GAME150\）。把1.5版升级程序拷贝到oeupdmaker文件夹，并改名为150.PBP，3.02版升级程序也拷贝到这里，改名为302.PBP。然后在PSP的系统界面运行3.02 OE-A Update Maker，等程序运行完毕就会在oeupdmaker文件夹下生成需要的DATA.DXAR文件。不放心的话可以用电脑上的校验软件来检查DATA.DXAR文件的正确性。正确的DATA.DXAR文件的MD5应该是：5BD5DE55204BB8A407C0187C3DA1040C。


↑3.02 OE-A Update Maker

3、开始刷机。把生成的DATA.DXAR文件拷贝到302oeflasher目录中，然后在PSP系统运行3.02 OE-A Firmware Install，这时候如果PSP电量在75%以上，就可以按X键开始刷机了（如果电量不到75%，也可以在运行程序后马上按住L+三角键来开启强制刷写模式，但是务必要小心使用）。然后开始等待，不要紧张，喝杯茶好了^^。当屏幕上提示DONE RESTART THE PSP MANUALLY的时候，就可以关机重启了。


↑版本信息是3.02OE-B了

4、欢迎进入3.02OE-A的世界！3.02OE-A还只能运行SONY官方提供的PS游戏，如果想运行我们自己的PS游戏的话，升级到3.02OE-B吧！

5、把3.02OE-B的压缩包解压以后可以看到OEB_UPDATE和popstation两个目录。其中OEB_UPDATE中是升级软件，而popstation则是在电脑上用于转换PS游戏镜像的程序。将OEB_UPDATE文件夹拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME150\目录（如果没有就建一个），然后回到PSP系统运行它。只需要一瞬间就会升级完毕，然后PSP自动重启。去系统设置的版本信息那里看看，哦耶，已经是3.02OE-B了！

## PSP 新系统的诸多特色功能

至此3.02OE-B安装完毕。大家已经迫不及待要运行PS游戏试试了吧！别急，先让我们来观察一下3.02OE-B系统。这个系统和3.02版本官方系统从外观上来看没有什么区别，3.02版本官方系统所拥有的那些功能，例如摄像头、音乐播放的显影器、设置是否开机自动运行光盘等功能，3.02OE-B也都能正常使用，可算是非常完美。不过因为PSP主机flash的容量问题，去掉了Location Free Player这个对我们来说本来就是鸡肋的功能，在PSP界面上选择这个功能的话会没有任何反映。

和2.71SE一样，我们的PSP游戏ISO或CSO镜像文件直接放到记忆棒的ISO目录下，3.02OE会直接在PSP界面的游戏图标下把它们列出来，可以直接运行。而且这次是用3.02核心运行，因此类似圣女贞德那样的2.71SE无法直接运行的游戏，3.02OE也可以直接运行。自制程序方面，3.02OE对1.5版的程序兼容性和2.71SE相同，达到了99%。而如果和IRSHELL3.0配合，仍然能使用UMD EMULATOR播放UMD VIDEO镜像。至于2.71SE能运行的那些2.71版的程序，因为3.02核心增加了新的限制，大部分都无法运行了，需要原作者将它们移植到3.02核心才可以。

另外，开机的时候按住R键也可以进入修复模式，在里面可以进行一些3.02OE系统的设置，或者刷回1.5～2.71。大部分选项和2.71SE的修复模式相同，大

家可以参考以前的文章。在Configuration设置中新增加的选项包括Fake region（设置PSP版本，可选日版、美版等），Free UMD Region（去掉PSP光盘区域限制）这两个选项。在根菜单中还增加了一项Registry hacks，这里面的功能是直接对PSP主机flash1中的设置文件修改，包括交换X键和O键的功能、直接激活WMA和FLASH功能（不需要再通过网络激活了）。3.02OE将这个功能内置，比起用第三方软件来修改flash1中的设置文件自然要安全得多。

## PSP 享受PS游戏大餐前的准备工作

好了，罗嗦了那么多3.02OE系统的特性和功能，下面让我们进入本文的重心，来看看如何在PSP上运行PS游戏！高潮自然是要放到最后面的^^。

先介绍一下简单的，看看如何运行SONY官方提供的PS模拟游戏。我们在网上能下载到的官方版PS模拟游戏，都是由拥有PS3主机的玩家通过PS3下载以后，上传到网络上分享给大家的。将这类PS模拟游戏下载下来并解压缩以后，通常包含一个EBOOT.PBP文件，以及与其对应的一个KEYS.BIN文件。EBOOT.PBP文件中包含的数据就是PS模拟器和游戏的ISO，而每一个KEYS.BIN文件只对应一个游戏。我们只需要把EBOOT.PBP文件和对应的KEYS.BIN文件一起拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME\任意目录\下面，然后回到PSP系统打开游戏菜单下的记忆棒图标，就可以找到刚才拷贝的PS模拟器游戏，直接运行吧。哦哦，这熟悉的PS开机画面和声音是不是让人感到很怀恋呢？



↑怀恋的PS开机画面

正如前面所说，3.02OE-B系统除了运行SONY官方提供的PS模拟游戏，还能运行我们自己转换的PS模拟游戏。PS上可是有数千款的游戏，按照SONY那蜗牛一般的推出速度，不知道何时才能轮到我们喜欢的游戏。所以自己把想玩的PS游戏镜像转换成PSP能运行的EBOOT.PBP文件才是王道。

首先我们需要下载一款SONY官方的PS模拟游戏：Hot shots 2，也就是美版的大众高尔夫2。当我们转换PS游戏镜像的时候，就需要从Hot shots 2中提取需要的PS模拟器等数据。虽然用其他SONY官方的PS模拟游戏也可以，但是因为Dark_AleX的软件是针对Hot shots 2写的，所以还是推荐使用这款游戏作为基础。

然后从3.02OE-B的压缩包中解压出popstation.exe程序，因为这个程序是在cygwin环境下面编译的，所以我们还需要动用google，放狗搜索一个cygwin1.dll文件放到popstation.exe程序所在的目录下。

下面把前面的Hot shots 2的EBOOT.PBP文件和KEYS.BIN文件也拷贝到popstation.exe程序所在的目录下，并且把EBOOT.PBP文件改名为BASE.PBP。接下来把我们想要转换的PS游戏的镜像（ISO文件或者IMG文件或者BIN文件）拷贝到同一个目录下。如果是PS光盘的话，就先用UltraISO一类的软件把PS光盘做成镜像。

这时候就可以开始转换了。popstation.exe程序需要使用命令行模式运行，语法是"popstation+空格+PS游戏文件名"。要想方便的话当然可以建立一个BAT批处理文件。然后开始等待吧。等程序转换完成，就会在这个目录下生成我们需要的EBOOT.PBP文件，大功告成！



↑正在转换PS游戏镜像

最后，把这个EBOOT.PBP文件，以及Hot shots 2的KEYS.BIN文件拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME\目录下，就可以回到PSP系统界面运行了。等等……这个游戏的图标和背景怎么这么难看？一个挥着高尔夫球杆的猥琐胡子大叔……恶。原来popstation.exe程序在转换的时候会把Hot shots 2那个BASE.PBP文件中的图标和背景拿来给转换好的EBOOT.PBP文件使用。



↑难看的图标

我们的口号是看不顺眼就要换！完美才是硬道理！要想让生成的PS模拟器游戏在PSP界面上显示自己做的美化图标，我们需要先做三张PNG格式的图片，分别是144X80像素的ICON0.png、480X272像素的PIC1.png、310X180像素的PIC0.png。其中ICON0.png就是游戏在PSP界面上显示的图标，PIC1.png则是背景，而PIC0.png是覆盖在背景右下角的图片，建议做成透明底色。这三张图可以使用PHOTOSHOP制作，至于图片素材么……自然是你转换的这个游戏的相关美图啦。OK，做好这三张图片以后，把它们放到popstation.exe程序所在的文件夹，然后重新转换PS游戏镜像（－ －!），这样popstation.exe程序就会使用我们做的这三张图来作为EBOOT.PBP文件的图标和背景啦。看看这次是不是漂亮了很多！


↑这下漂亮多了

另外，因为我们都是拿Hot shots 2作为基础来转换PS游戏镜像，那么转出来的PS模拟游戏在存档的时候会使用同一个存档空间，和同样的存档名。不但不便于管理，也有可能发生多个PS模拟游戏的存档之间互相覆盖的情况。这里推荐使用cngba论坛的网友制作的PSXSetup程序，能很方便地修改游戏的盘号（DISC ID）和游戏名称，盘号只要修改为和其他游戏盘号不一样，那么就不会发生互相覆盖的情况啦。如果追求完美的话，可以上网查查这个PS游戏正确的盘号填写进去。



↑用PSXSetup修改盘号和游戏名称

真是麻烦呀，为了能在PSP上玩到我喜欢的PS游戏，我忍！不过，不想麻烦的话也有办法，现在网上已经有大量网友们自己转好的PS模拟器游戏提供下载啦，只需要下载以后像SONY官方的PS模拟器游戏一样，把EBOOT.PBP文件和KEYS.BIN文件一起拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME\任意目录\下面就可以运行了。很傻瓜化很方便吧^b。不过别人转的游戏不一定符合你的要求，学会转换PS游戏镜像还是有必要的喽。

## PSP 重温经典，就这么简单

好了，PS模拟器游戏已经拷贝到记忆棒上了，让我们开始运行吧。PSP比PS手柄少L2、R2键，如何解决？没问题，在PS模拟器游戏中按下HOME键，就会出现模拟器的菜单，其中第一项Assign Buttons就是设置按键，里面提供了四种不同的按键方式，应该足够对应大多数PS游戏；第二项Screen Mode用于调节画面大小和比例，共有三种选择：Original（PS游戏原始分辨率，不全屏）、Normal（把画面拉伸为高度和PSP屏幕相同的4:3画面）、Full Screen（拉伸为全屏幕的16:9画面）；第三项Software Manual用于查看游戏的说明书等档案文件，前提是在该游戏的目录下有DOCUMENT.DAT文件，目前只有SONY官方的PS模拟器游戏才提供这个文件；第四项Quit Game用于退出模拟器游戏。



↑模拟器菜单

来看看运行效果。《恶魔城 月下夜想曲》，经典游戏啊！现在居然能在小小的掌机上随时玩到了，感动……哇，这效果真是太棒了，原汁原味的重现了PSP游戏的画面，而且因为屏幕小了，反而显得更加清晰锐利。游戏非常流畅，完全没有跳帧或者拖慢的现象。声音也正常，月下那经典的BGM在耳边回响。试试存档！完全没问题，这模拟器真让人感动……


↑经典的月下再现

2D游戏能模拟得这么流畅，那么3D游戏呢。来试试《格兰蒂亚》，进入游戏以后无论是动画播放还是3D场景又或者战斗画面，都同样很顺畅，毫无拖泥带水的感觉。实际上，PSP的PS模拟器虽然是默认在333MHz的CPU频率下运行，但是经过使用Cheat Master插件来修改CPU速度进行测试。发现有很多PS模拟器游戏在222MHz下，甚至有的在132MHz下也能全速运行。让人不得不佩服这款PS模拟器的高效率和PSP的底力，也许只有对PSP和PS主机最为了解的SONY自己，才能开发出这样优秀的模拟器软件吧。


↑《格兰蒂亚》完美运行

在游戏兼容性方面，经过大量网友的测试，大部分PS游戏都能很好地运行，只有少数游戏无法运行或者运行出现问题。对于多碟装的PS游戏，如果在换盘的时候是能存档的类型，就不会有换盘的问题，只要把几张盘的盘号改为相同，就会从同一个存档文件中读取进度了；而如果是在换盘的时候是不会存档的游戏，那么就会有无法换盘的问题（据说用两张记忆棒进行切换可以解决？）。不过这已经是非常优秀的兼容性了，为PSP增加了大量值得回味的游戏。3.02OE-B不但破解了官方PSP模拟器的认证系统，还破解了其文件格式，确实可以称得上非常完美的破解，嗯……估计SONY该哭了。

自3.02OE-B推出以来，已经有很多之前死守着1.5版PSP主机不放的顽固派玩家放下了矜持（^^），受不了经典PS游戏的诱惑而安装了3.02OE-B。这也成为了自2.71SE免盘以来的又一次刷机高峰。可能经常上网的PSP玩家中真正的1.5版PSP已经所剩无几了吧？如果你仍然在抱着1.5的处女情结不放，那么我想劝一句何必呢，毕竟自己玩得高兴才是最重要的，何况3.02OE-B也能刷回1.5，并没有任何后顾之忧。希望更多的玩家能紧追最新的PSP破解信息，玩得轻松愉快。当然，在享受免费的午餐时，不要忘了感谢辛勤的Dark_AleX和BOOSTER等开发者，感谢无偿发布PSP游戏和PS模拟游戏的发布员，感谢CCTV……

□文/XBOX天空 HK$

# 郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

**商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

## 游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年1月31日。

**广告阅读图例**

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

| PS2 7万系列 | | PSP | | NDS | XBOX360 | 小神游SP | NDS LITE | XBOX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1200 上海报价 | 1180 皇金荣新蜂 | 1390 普通（1.5版） 北京鼎好 | 1390 普通 1580 豪华 南京阿童木 | 850 北京鼎好 | 2700 山东报价 | 680 北京报价 | 1080 武汉夏源 | 1400 北京报价 |
| 1100 北京鼎好 | 1160 山东报价 | 1480 普通 1650 豪华 上海报价 | 1420 普通 1600 豪华 山东报价 | 1160 山东报价 | 2650 皇金荣新蜂 | 680 上海报价 | 1180 上海报价 | 1400 上海报价 |
| 1180 广州报价 | 1200 成都报价 | 1450 普通 山东报价 | 1400 普通 广州报价 | 880 广州报价 | 2700 上海报价 | 680 广州报价 | 1180 山东报价 | 1400 广州报价 |

| M3 LITE | 2G记忆棒 | SC震动卡 | 家用机软件 | PS2手柄 | 掌机软件 |
|---|---|---|---|---|---|
| 390 北京报价 | 230 北京报价 | 190 北京报价 | 主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂 | 120 北京报价 | NDS DQM 330元 北京报价 |
| 390 上海报价 | 220 上海报价 | 190 上海报价 | 360 蓝龙 380 元 北京报价 | 120 上海报价 | NDS DQM 320元 上海报价 |
| 390 广州报价 | 220 广州报价 | 190 广州报价 | 360 蓝龙 380 元 上海报价 | 120 广州报价 | NDS DQM 330元 广州报价 |

## 广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

### 北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M记忆卡（原装黑金钢）+游戏（自选）+全兼容直读 1200元
★PSP豪华超值套装：双锂电池+座充+线控耳机+挂绳+USB 线+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒（包含游戏） 1980元(1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加380元可更换为4G记忆棒外加正版游戏一款)
★Wii主机配件均有现货，各版本PS3推出豪华套装，欢迎来电垂询。
★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配1050-1260元 ★XBOX360各版本全新标配2550~2750元 ★GBASP 神游豪华行货加亮版 650元 ★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜+读卡器 1600元（有烧录卡下载ROM一千余种） ★XBOX360 2750~2950 ★以上机种均有限定版全新标配1080~28000 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★本店大量收购PS主机
★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号 ★电话010—84039110
★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶
★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号
★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、NDSL刷机等业务，欢迎广大玩家来电垂询。

### 北京鼎好信诚游戏精品店 本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。

★本店与电软合作推出网上购物商城，欢迎登陆网址：www.vgame.cn
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★20GB版PS3：含全部原装配件 4200元 ★Wii：含全部原装配件和游戏，欢迎电询。
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+2GB记忆棒+贴膜+游戏：1750元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1100元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2650元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1600元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元
★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★本店高价回收各类二手游戏主机 ★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

### 武汉夏源电玩 提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的“诚信、健康、维权示范单位”称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。
★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027—82774106
★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

### 南京阿童木电玩专卖 本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP普通：1380元 豪华：1560 NDSL：1150元 PS2 7万系：1050元 XB360主机：2650元
★60GB版PS3：含全部原装配件 4800元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

# 次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

《口袋迷》的新春大礼：400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，值得反复品味！

## 口袋迷精华本(1—5)

■定价：24.80元　2月下旬出版

冬季流行趋势大解析，引领街头时尚潮流，几百件休闲运动产品，全世界潮流资讯大集合个性品味，穿扮教战，朔造全新时代弄潮儿。

## SO COOL 2007年第(2)期

■定价：15元　1月下旬出版

玩具拜年，新春贺岁。全面KERORO军曹商品玩具大集合！敢达模型测评报告，创意源于生活香港Toy2R总裁专访！最新经典系列／钛合金变形金刚、EX合金三一小队、麦法军武系列第4弹，圣斗士鳞衣神话来袭！

## TOYS(11)

■定价：9.80元　1月26日出版

两枚DVD超精美画质。日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

## 琉璃MTV

■定价：19.80元　接受邮购

新春回望，回顾掌机的过去与PSP破解的历史；烧录卡大战再起，编辑部总力评测新型烧录工具；大作攻略倾情奉献，DQM与世界传说的冒险从此展开，抽奖更新，机会难得。

## 掌机迷71期

■定价：5.80元　1月12日出版

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

## 06年标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

## 鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购

三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

## 游戏批评06秋季号

■定价：12元　接受邮购

| | |
|---|---|
| **电子游戏软件** | |
| 2007年第1～3期 | 9.80元 |
| **动感新势力** | |
| 27～29、36、38～47期 | 9.80元 |
| 43、45、47期DVD豪华版 | 15.00元 |
| **电子天下·掌机迷** | |
| 第51～71期 | 5.80元 |
| **SO COOL(搜酷)** | |
| 创刊秋季、冬季、2006年1～12期 | 15元 |
| 2007年1期 | 15元 |
| 口袋迷精华本(1—5)(新) | 24.80元 |
| 动新琉璃MTV(新) | 19.80元 |
| 06年标准掌机典藏 | 24元 |
| 游戏批评06春、夏、秋季号 | 12元 |
| TOYS第(1～11)期(5期已售完) | 9.80元 |
| 鬼武者 幻魔戏本 | 19.80元 |
| 动感新势力水晶DVD(少量库存) | 29元 |

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

经过11年的漫长等待，《圣剑传说》系列的正统续作终于在PS2上登场了。本作相对于以前的《圣剑传说》做了许多革新，喜欢老《圣剑》的玩家们可能一时玩不习惯，但是耐心地玩下去的话，你会发现游戏中许多闪光的地方。 □文/猴子

# 聖剣伝説4

《圣剑传说》系列从1991年在GB上推出第一部作品开始，已经经历了15个年头。本刊在之前已经在特别策划中对这个系列的产生和发展做过介绍。作为原Square旗下的知名动作角色扮演游戏，《圣剑传说》系列逐渐脱离了原先作为“最终幻想外传”的约束，形成了自己独特的世界观。该系列一直在玩家们心目中占有一定地位。在1995年推出SFC版的《圣剑传说3》之后，圣剑系列一直没有推出正统续作，而此次Sqaure-Enix将本系列初次完全3D化，并且在游戏系统设定方面做出了较大的变革。

| PS2 | 本刊译名：圣剑传说4 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | Square Enix | 2006.12.21 | 6800日元 | |
| 角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 58KB |

## 传说中的玛娜女神在这里诞生。

### 基本操作

| 左摇杆 | 角色移动 |
|---|---|
| 右摇杆 | 调整视角 |
| 十字键 | 切换魔法弹/精灵魔法 |
| ○ | 弹弓发射(长按启动主观视角) |
| △ | 藤鞭发动(长按启动主观视角) |
| □ | 通常攻击 |
| × | 跳跃(可实现两段跳) |
| L1 | 防御并且矫正视角 |
| R1 | 发动精灵魔法 |
| L2 | 锁定敌人(同时视角调整) |
| R2 | 锁定MONO(同时视角调整) |

### 关于MONO

所谓的MONO是指地图上出现的除了敌人之外可以打到的所有“死”的物体。有的MONO里可以打出道具，有的可以启动机关，有的则会爆炸，具有攻击力。对于MONO，主人公除了打和推之外，还可以按□键，用藤鞭将其勾住来打敌人。按一下△键可以将MONO拖动、甩出。在游戏里，玩家可以利用MONO将敌人打到昏厥，使其陷入慌乱状态。另外也可以将敌人拴起来撞在MONO上。通过这些打击，能够比较容易在将敌人打到王冠级的慌乱状态。这将影响到过关时候的评价。所以在平时还是要对MONO多加利用。

### 移动与跳跃

游戏是3D的，所以角色的移动为360度全方向。用左摇杆控制角色移动，右摇杆可以转动视角。按×键可以跳跃，在跳起来之后再按×键可以实现2段跳。因为游戏里地形复杂，所以不少地方要考察大家跳跃的能力。在移动的时候，有箭头指示前进的方向。目标在地图上以黄色的亮点表现出来。此外红色的点是敌人，蓝色的点是可以打出东西的MONO。在移动的时候要注意地形，许多地方会掉下去，一般都有梯子或者跳板可以上来。

### 关于战斗

在游戏里遇到敌人之后即自动进入战斗状态。一般来说，敌人的进攻可以防御和回避。使用魔法弹攻击或者用有魔法属性的MONO（一般是树果）投掷攻击的话，敌人会陷入慌乱状态，头上出现倒数的数字。在倒数结束之前攻击的话可以打掉它的不少HP，而且出现高级道具和金钱的概率相对来说也会多一些。如果敌人头上出现王冠符号的话，那么就是高度慌乱的状态，更加便于进攻。在战斗中使敌人慌乱的次数和几率将影响过关之后的评价。




↑→游戏的基本操作相对简单一点。但是因为系统设置每一章的状态都要重新复位，所以影响到游戏的进行。

←战斗的时候利用MONO将敌人打晕，可以使游戏充满爽快感，同时变得简单。

# 在地图上出现的道具

游戏中的道具可以在平时的各种敌人和MONO身上得到。这些道具是回复以及提升主角能力不可缺少的东西。具体情况如下表所示。因为游戏里的道具只能靠打倒敌人或者MONO得到，所以显得比较怪。

| 名称 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| 小糖果 | HP回复25% | — |
| 音符糖 | HP回复50% | — |
| 绿水晶 | MP回复25% | — |
| 蓝水晶 | MP回复50% | — |
| 蜂蜜 | HP MP 全回复 | — |
| 天使的圣杯 | HP为0时自动回复 | — |
| HP奖牌 | 增加HP最大值 | 收集一定数量后，HP等级提升 |
| MP奖牌 | 增加MP最大值 | 收集一定数量后，MP等级提升 |
| POW奖牌 | 攻击力提升 | 收集一定数量后，能力等级提升 |
| 钱币 | 在斗技场购物的货币 | 有金银铜三种 |

# 金钱与购物

本篇的游戏里没有道具栏和商店的设定，但是主角在冒险的过程中会攒下不少的钱。这些钱是用来做什么的呢？原来只要在“BATTLE ARENA”（斗技场）中是有SHOP存在的，在里面可以买到许多东西，包括宠物、各种音像资料以及高级徽章。这些东西视其自身价值不同，其价格自然也不一样。如果想全部收集成功的话，就要在游戏正篇和斗技场里多多地挣钱了，装备特殊的徽章可以在游戏中获得的钱大量增加。




# 等级的提升过关评价

本游戏最大的特征是没有经验值的设定。主角在每一章中都可以获得各种升级的道具，可以将HP、MP、攻击力从Lv 1提高到Lv 4。但是在过关之后，所有的等级都被打回Lv 1的状态，要想提升的话就必须在下一章重新来。不过每一章结束之后，系统会根据你的表现给你一个综合的评价，从D级到S级不一。




↑每完成一章之后就会出现的画面。

# 藤鞭和弹弓的使用

在第一章中，主人公得到了精灵的力量，包括玛娜之树的藤条和精灵的弹弓。这两样东西分别按△键和○键发射。长按这两个键的话可以转入第一人称视角，这样就可以很方便地瞄准目标。用藤鞭向敌人或MONO发射之后，可以拉过来，之后可以甩到别的地方。弹弓的子弹则分为通常弹和魔法弹两种，魔法弹的数量是有限的。



↑精灵同伴们为主人公提供了帮助。

魔法弹及效果一览

| 属性 | 名称 | 效果 | max弹数 |
|---|---|---|---|
| 炎 | サラマンダー | 使敌人燃烧并且防御不能 | 16 |
| 水 | ウンディーネ | 使敌人处于冰冻状态不能活动 | 16 |
| 月 | ルナ | 使敌人处于混乱状态，防御力低下 | 12 |
| 木 | ドリアード | 使敌人处于麻痹状态 | 12 |
| 风 | ジン | 将一定范围内的敌人吹飞 | 8 |
| 土 | ノーム | 将周围一定范围内的MONO吸到身边 | 8 |
| 光 | ウィスプ | 使敌人处于黑暗状态 | 12 |
| 暗 | シェイド | 使敌人中毒，HP不断减少 | 12 |

一般来说，打倒的敌人越厉害，掉的东西相对来说就越好一些。

## 在广阔的立体世界开始新的冒险

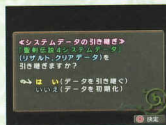


←吃到音符一样的糖果，可以回复一半的HP，关键时刻很宝贵。

## 令人惊奇的美妙图画

# 一周目后的追加要素

将游戏通关一次之后，追加HARD难度。再将HARD通一次之后，出现最高的ULTIMATE难度。这两个难度里敌人的能力增加了不少，但是许多高级徽章必须在这里才能获得，所以继续挑战是有意义的。如果觉得总是从头到尾打评价太麻烦的话，可以选择“CHAPTER SELECTION”，选择游戏不同关卡的每一段进行游戏。




↑继承以前的记录进行下一周目游戏。

# 精灵魔法

在游戏中遇到精灵フィー之后，可以让它发出各种魔法来，魔法需要消费屏幕右下的MP槽，效果不一。精灵魔法主要是以回复和辅助系的为主，平时用的最多的还是增加攻击力、回复异常状态以及回复体力。在打倒敌人或者MONO的时候可以得到回复MP的道具——魔法水晶。



精灵魔法一览

| 等级 | 名称 | 效果 | 消费MP |
|---|---|---|---|
| 1 | パワーアップ | 提升攻击力20秒 | 20 |
| 1 | プロテクト | 提升防御力30秒 | 20 |
| 2 | ハイパーオーラ | 提升剑攻击力/增加连击数 | 40 |
| 2 | リフレッシュ | 异常状态回复 | 10 |
| 3 | ヒールライト | 回复HP100 | 20 |
| 4 | フレイムセイバー | 附加火属性伤害及炎属性精灵效果 | 30 |
| 4 | アイスセイバー | 附加冰属性伤害及水属性精灵效果 | 30 |

# 音乐与影像资料欣赏

在通过一次游戏之后，可以在SHOP中购买游戏里出现过的音乐和录像，之后就可以在OPTION着的Media Player里欣赏了。这里收录了游戏里的大部分音乐和影像。在本游戏的原生音乐碟发售之前，如果想欣赏游戏中美妙的音乐，可以直接利用圣剑传说4自带的Media Player来实现。而过场动画的欣赏也是比较有价值的，回顾剧情变得很容易。不过买东西的钱还得大家自己去挣。要快速挣钱其实很简单，只要在斗技场中来回挑战，或者选择游戏中的章节来打就可以了。另外有的徽章可以让玩家比较容易地打出较多的金钱来。




↑这首音乐是游戏里相当动听的一首。

# 拥有创世之剑的少年背负沉重使命，化身为女神的少女是传说的缔造者。




●首先帮女主角追她的宠物

※沿着蓝色箭头一直走，路上遇到敌人，只是简单的教学作战，之后发生剧情。




**いにしえの回廊**

●一直往里走，在箭头指示的地方跳起来向下攻击，打裂地板

●台座上面有HP全回复的道具

●打掉路上的障碍之后前进

●沿着梯子登上去

●沿着墙壁之间继续前进



●踏上台座，打开门的开关(救出リチア)

●存档

●前进之后发生剧情

●前往石碑の间

**石碑の间**

●剧情后可以魔法弹

●往前面走，存档

●前进之后发生剧情(フィー加入)

●前往らせん回廊

**らせん回廊**

●前进之后发生剧情(可以使用魔法弹ジン)

●前进之后发生剧情(可以使用魔法弹ノーム)

●下去之后与ドゥ・バル战斗，得到“メインキー”

●发生剧情，二人失散

●前往圆盘の间

**圆盘の间**

●在回转的地板上，按照箭头方向前进

●和リチア会合后与ドゥ・バル战斗，得到“メインキー”

●前往かばねどころ

**かばねどころ**

●踏上2处台座，打开门

●与タナトスハガ一战斗

※在它突进回转之后，集中攻击它的后面，使用ノーム攻击比较有效。




**ころがりの丘**

●打倒スノーパンサーモール之后前进

●可以使用魔法弹“サラマンダー”(火)

●与ドゥ・ラム、スノーパンサーモール战斗



※使用魔法火焰弹可以使它们进入慌乱状态

●沿着山崖的道路前进，存档

●前往さえずりの谷

**さえずりの谷**

●ウンディーネ登场。(魔法弹・冰)

●将河上的开关打开之后出现洞窟，进入

●过了桥之后继续前进，存档

●前往水の砦迹

**水の砦迹**

●地图画面中央右边的山崖(使用MONO可以上去)有开关

●压住开关，岩石会崩裂，门打开之后桥下出现洞穴，进入后可以得到“ノームの魂”

●存档

●前往ボロンの集落

**ボロンの集落**

●モエモエツリー用サラマンダー来引燃

●レッドツリー用レッドリーフ消除

●存档

●前往トレントの庭

**トレントの庭**

●与タナトストレント战斗

※用パンプキンボム(南瓜)投到它的口中。当它的口张开的时候用剑攻击。在闭口的时候攻击它的触手，注意攻击有水晶的部分，之后口又会张开，反复攻击即可。




**たそがれの岩场**

●先往前走几步，ウイスプ出现，可使用光属性魔法弹

●之后一直向北。东北端次第出现ゴブリンロード，全部打倒后继续前进

**采掘迹地**

●ドリアード登场(魔法弹・树)

●开关一共3个(西南、西北、东南)，踏上去即可

●3个开关踏完之后，在东北附近蓝色箭头处将ゴブリン打倒，得到“メインキー”

●再向里走，踏下开关

●乘坐西北附近的电梯到最上一层

●存档

●前往ゴブリンの巢窟

**ゴブリンの巢窟**

●往东走几步，沿路前进后会遇到ジェイド(魔法弹・毒)

●登上西边的山丘，到有小车的地方，扳动右边开关之后乘车

※乘车时用剑攻击4个地方，之后得到“メインキー”



●メインキー入手之后，按照箭头指示的位置前进，过桥

●前往石の叶の洞窟

**石の叶の洞窟**

●向北前进之后ルナ登场(魔法弹・混乱)

●从外周沿着落脚物一直向上前进

●在第二处“塔”型洞穴中发现水流，沿着流水来到上一层

●消灭敌人之后在地面打开一个洞

●再沿着水流上去，全灭敌人后开门，存档

●前往ガイアの顶

**ガイアの顶**

●剧情发生后与ワイバーン战斗

※ワイバーン在空中飞，用冰系魔法弹比较好对付。先把它打下来之后再用剑攻击。注意躲避，基本上没有什么难度




**がら海岸**

●朝东北方向前进

●在船附近与ゴーレム军队战斗

●打倒ウォーチーフ之后，得到“メインキー”



●进入船中之后存档

●前进之后发生剧情

●前往下层格纳库

**下层格纳库**

●推动木箱，按下开关

●有的地方必须先用箱子垫脚才能上去
●注意木箱堆积的场所有开关，打开之后进门
●前往中层船室

**中层船室**

●存档
●一直向东前进，与スペルソウル、ゴーレム战斗，得到"メインキー"
●前往机关室、上层船室

**机关室**

●与ゴーレム・ウォーチーフ战斗
●打倒所有敌人之后得到"メインキー"
●与リチア一起乘坐电梯前进
●存档

**舰桥**

●和リチア朝不同方向行进，在地板上找到开关，踏上去
●与リチア一起乘坐电梯前进

**ゴーレム格纳库-上层船室**

●和刚才一样，找开关并且踏之
●存档
●沿着台阶前进

**甲板**

●与ストラウド战斗
※用精灵球袭击他背后比较有效。当他的HP减少到一定程度之后会分身，在ストラウドHP不多的时候用サラマンダー攻击。

## 第5章 砂漠と友と

**サボテン砂漠**

●得到"精灵の魂"之后向东北方向前进
●从梯子登上去
●存档
●前往ジャド城外庭

**ジャド城外庭**

●与タナトスマタンゴ战斗，得到



"メインキー"
●从正面进入，按下开关
●存档
●前往ジャド城吹き抜けの间

ジャド城吹き抜けの间

●将楼内散布的8个圆球全部破坏，1层2个、2层3个、3层3个
●每破坏一个圆球，1层就有一个"タナトス・コア"落下来，将其破坏掉
●从1层中央进入4F
●存档
●前往ジャド城流浪の民族街

**ジャド城流浪の民族街**

●将街上的5个圆球破坏掉。地上有2个，屋上有3个。位置比较高、不易到达的地方可用魔法弹（火属性）来破坏
●打倒敌人，发生剧情
●从中央部屋向上走
●存档
●前往ジャド城空中庭园

**ジャド城空中庭园**

●与タナトスレキウス战斗
※使用风属性（マンホール）的魔法弹，可以使之陷入慌乱状态，然后趁机攻击。当他的体力削减到一定程度后会隐身，但是长按○键进入主观视角可以发现。还有一个办法就是用弹弓攻击庭园里的仙人掌，它们会爆炸，并且将BOSS暂时冻住。另外用有毒的魔法弹也可以。

## 第6章 愚者と剑

**风守りの遗迹**

●穿越洞窟，沿着梯子前进
●打倒敌人之后得到3个"サブキー"和1个"メインキー"
●存档
●前往下层

**下层**

●往北走，地板上出现洞穴
●打开开关，绿色的台子上产生气流，可以使人飞起
●爬上去之后来到存档点
●前往上层

**上层**

●乘坐电梯前进
●之后爬上梯子，利用绿色台子飞上去
●存档
●前往展望台

**展望台**

●按照箭头指示前进
●存档
●前往月影の圆庭

**月影の圆庭**

●与假面の导师战斗
※首先必须破坏他身上的防御罩才能给他伤害。防御罩分火属性和冰属性两种，使用属性相克的魔法弹攻击可以很容易地破坏。破坏之后立刻用剑攻击。战场分为数层，当HP不足时，将下层的柱子破坏就可以得到回复道具。




## 第7章 希望の战士たち

**あやかしの森**

●首先跟随坦克前进，将周围敌人消灭
●向东北方向前进



●存档
●前往魔界平原なげきの谷

**魔界平原なげきの谷**

●和ワッツ的坦克一起前进(由ワッツ将墙壁破坏)
※听从ワッツ的指示行动
●前往魔界平原けおとしの丘

**魔界平原けおとしの丘**

●继续和ワッツ一起前进
●存档
●前往いみし大树の村

**いみし大树の村**

●与リュケイオン×2战斗，打倒之后再将空中浮游的タナトスレイ打倒，得到"メインキー"
●前进，与4个タナトスレイ战斗
※使用地属性的魔法弹可以给它们较大伤害
●前往暗黑の祭坛

**暗黑の祭坛**

●与タナトスゴーレムジェネラル战斗
※这里的战场仍然宽敞，利用地形迂回作战。用ウィスプ使其陷入地下，这样比较容易作战。趁他攻击的时候，绕到他的背后进行接近攻击。

## 第8章 大树

**冥王城タナトスの庭**

●在门前与タナトスゴーレム・ウォーチーフ战斗
●传送进入タナトス空间，将敌人全部打倒
●存档
●前往冥王城大广间

**冥王城大广间**

●朝西前进，将敌人全部打倒，得到"サブキー"
●来到タナトスの庭
●乘坐电梯前进
●与タナトスゴーレム・ウォーチーフ，得到"サブキー"
●存档
●前往冥王城蜂の巢の间

**冥王城蜂の巢の间**

●各屋内的门可以通过击打MONO切换，朝箭头指示的方向前进
●将所有ジェネレータ全部破坏
●存档
●前往冥王城タナトス大空洞

**冥王城タナトス大空洞**

●一边前进一边朝下走
●将ジェネレーター破坏，到达最下层中央部
●与タナトスゲイザー战斗，得到"サブキー"
●一直朝南前进
●前往冥王城玉座の间






**冥王城玉座の间**

●首先将这里的敌人全部清除
●与タナトスストラウド战斗
※利用MONO，趁他陷入慌乱时攻击，之后他会变身，与タナトスストラウド第2形态战斗。
※在战斗时，他的身体会进入无敌状态。这时候要攻击夜の塔(周围四个花一样的柱子，最好用地属性魔法弹)，当他陷入慌乱状态后进行攻击。如此往复，将四个柱子都破坏之后他的无敌就解除了，集中攻击即可
●存档
●前往冥王城ねじれの间

**冥王城ねじれ/こだまの间**

●继续沿路前进
●将西北门附近的敌人全部打倒，得到"サブキー"
●登上台阶，朝右方向跳跃，朝东北前进
●将门前敌人全部打倒，得到"サブキー"
●上去之后将西北的敌人都打倒，得到"サブキー"
●在大回廊存档，继续前进
●发生剧情(幻影の森)
※一直追着走，路上的敌人可以一击消灭
●在こだまの间与メデューサ战斗
※她的身体有防护层，首先利用火弹和冰弹将冰蛇（フロストサーペント）和火蛇（ブラッドサーペント）打倒，防护层消失，之后攻击本体，如此往复。注意躲避她的龙卷攻击。
●通关之后存档，追加HARD难度，再通一次HARD之后追加一次ULTIMATE难度，所有关卡的各个部分可以自由选择（CHAPTER SELECTION），但是自由模式只能打选定的一章或者其中的一节，获得评价之后就回到游戏章节选择画面。




## 关于徽章

在游戏中，满足一定条件，在过关之后可以得到徽章。这些徽章可以提升主角的能力。所有的徽章一共有60枚，取得条件各不相同。在取得了徽章之后，可以在每一章开始的时候装备上它们，之后就可以在战斗中显示出它们的属性了。一开始的时候可以装备2枚徽章，但是随着主人公能力的上升，徽章的装备数会不断增加，最多可以装备4个。实际上这种徽章的设计与光荣的《无双》系列里装备道具是一样的道理，只要在反复的游戏中取得评价，就可以得到徽章。提高评价的方法无非是过关时间、杀敌数量、敌人恐慌数量、取得金钱数量等等，总之要取得更多S评价的才行。

## 使用各种能力徽章强化主人公




←↑这些徽章就是提升能力的无双like的道具。

| No | 名称 | 效果 | 取得条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | バスターウォリアー | 攻击范围增大 | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得3次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 2 | ドラゴンウォリアー | 剑攻击防御无效 | 在序章以外各章中以HARD难度取得4次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 3 | カオスウォリアー | 吸收敌人HP | 在序章以外各章中难度ULTIMATE取得4次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 4 | ソードマスター | 初期攻击力增强 | 取得POWメダル300个以上 |
| 5 | ブレードマスター | 初期攻击力大幅度增强 | 以难度NORMAL通关，并且取得POWメダル总数1250个以上 |
| 6 | ウォーマスター | 初期攻击力更大幅度增强 | 以难度HARD通关，并且取得POWメダル总数2500个以上 |
| 7 | ライドマスター | 出剑速度提升 | 在斗技场7个舞台的总合评价全部为S |
| 8 | ローリングマスター | 可以连续回转 | 在斗技场7个舞台总合评价全部为S |
| 9 | 防御マスター | 可以全方向防御 | チャレンジ28总合评价为S |
| 10 | 森のわんぱく小僧 | 木刀装备 | 在序章以外各章中以HARD难度取得“总合评价S” 4回以上 |
| 11 | 灼热の霸王 | 经常处于“フレイムセイバー”状态 | 以难度ULTIMATE通关，以炎属性攻击打倒敌人1000以上 |
| 12 | 冰雪の霸王 | 经常处于“アイスセイバー”状态 | 以难度ULTIMATE通关，以冰属性攻击打倒敌人1000以上 |
| 13 | 炎の守人 | 防御火属性攻击 | チャレンジ09总合评价为S |
| 14 | 冰の守人 | 防御冰属性攻击 | チャレンジ12总合评价为S |
| 15 | 树の守人 | 防御麻痹属性攻击 | チャレンジ06总合评价为S |
| 16 | 光の守人 | 防御暗属性攻击 | チャレンジ21总合评价为S |
| 17 | 月の守人 | 防御混乱属性攻击 | チャレンジ15总合评价为S |
| 18 | 冥の守人 | 防御气绝状态 | チャレンジ03总合评价为S |
| 19 | 石の守人 | 防御石化状态 | チャレンジ22～24总合评价全部为S |
| 20 | 暗の守人 | 防御中毒状态 | チャレンジ25～27总合评价全部为S |
| 21 | ソウルマスター | 精灵の魂效果稍微增长 | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得3次“王冠になった敌人の总数S”的评价 |
| 22 | スピリットマスター | 精灵の魂效果较多增长 | 在序章以外各章中以HARD难度取得4次“王冠になった敌人の总数S”的评价 |
| 23 | エレメンタルマスター | 精灵の魂效果得到很大增长 | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得4次“王冠になった敌人の总数S”的评价 |
| 24 | サラマンダーの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现サラマンダー总数400次以上 |
| 25 | ウンディーネの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、かつ发现したウンディーネ总数400次以上 |
| 26 | ジンの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ジン总数200次以上 |
| 27 | ノームの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ノーム总数200次以上 |
| 28 | ドリアードの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ドリアード总数200次以上 |
| 29 | シェイドの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现シェイド总数200次以上 |
| 30 | ルナの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ルナ总数200次以上 |
| 31 | ウィスプの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ウィスプ总数200次以上 |
| 32 | ナイトスナイパー | まんまる石威力稍微上升 | 用弹弓打倒敌人总数250以上 |
| 33 | クイーンスナイパー | まんまる石威力较大上升 | 以难度NORMAL通关、并且用弹弓打倒敌人500以上 |
| 34 | キングスナイパー | まんまる石威力大幅度上升 | 以难度HARD通关、并且用弹弓打倒敌人1000以上 |
| 35 | パチンコヒットマン | まんまる石攻击使敌人慌乱 | 在HARD难度下取得5次“最大连续ヒット数S”的评价 |
| 36 | パチンコハンター | まんまる石变为霰弹 | 在ULTIMATE难度下取得4次“最大连续ヒット数S”的评价 |
| 37 | ウイスプマスター | 用鞭子甩敌人使之慌乱 | 难度HARD通关、并且用鞭子打倒敌人总数500以上 |
| 38 | ウイスプキング | 不容易用鞭子损坏MONO | 难度NORMAL通关、并且用鞭子打倒敌人总数250以上 |
| 39 | オーガナイト | 初期HP最大值以Lv 2开始 | 取得HPメダル数300以上 |
| 40 | トロルナイト | 初期HP最大值以lV3 开始 | 难度NORMAL通关、并且取得HPメダル数1250以上 |
| 41 | タイタンナイト | 初期HP最大值以Lv4 开始 | 难度HARD通关、并且取得HPメダル数2500以上 |
| 42 | フェニックスナイト | 战斗中HP徐徐回复 | チャレンジ30总合评价为S |
| 43 | ストーンルークス | 防御力稍微上升 | 在序章以外各章中难度NORMAL下取得3次“受けたダメージでS”的评价 |
| 44 | アイアンルークス | 防御力较大上升 | 在序章以外各章中难度HARD下取得4次“受けたダメージでS”的评价 |
| 45 | ダイアルークス | 防御力大幅度上升 | 在序章以外各章中难度ULTIMATE下取得4次“受けたダメージでS”的评价 |
| 46 | ルーンウイッチ | 初期MP最大值以Lv 2开始 | 取得MPメダル数125以上 |
| 47 | エンジエルウイッチ | 初期MP最大值以Lv 3开始 | 难度NORMAL通关、并且取得MPメダル总数625以上 |
| 48 | ホーリーウイッチ | 初期MP最大值以Lv 4开始 | 难度HARD通关、并且取得MPメダル总数1250以上 |
| 49 | マジックアルケミスト | 战斗中MP徐徐回复 | チャレンジ29总合评价为S |
| 50 | マジックマスター | フィー魔法MP消费1/2 | 难度NORMAL通关、并且出现王冠敌人的总数在700以上 |
| 51 | 精灵の申し子 | フィー魔法的效果增长 | 难度HARD通关、并且出现王冠敌人的总数在1000以上 |
| 52 | トレジャーハンター | 物品掉落的确率上升 | 打坏的MONO总数在700个以上 |
| 53 | ニキータのまぶだち | 敌人恐慌时掉落ルク更多 | 取得ルク总数2000000以上 |
| 54 | 森の王者 | 在斗技场强化イルージャ系ペット | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得5次“クリアタイムS”的评价 |
| 55 | キャルテンロリマー | 在斗技场强化ロリマー兵系ペット | 在序章以外各章中以HARD难度取得5次“クリアタイムでS”的评价 |
| 56 | タナトスキング | 在斗技场强化タナトス系ペット | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得4次“クリアタイムでS”的评价 |
| 57 | モンスターテイマー | 斗技场的ペット攻击力上升 | 在斗技场取得20次“ペットが倒した敌人の总数S”的评价 |
| 58 | モンスターパディ | 斗技场的ペット防御力上升 | 取得ペットエッグ总数150个以上 |
| 59 | マナの圣战士 | 经常处于プロテクト和パワーアップ状态 | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得8次总合评价S、在斗技场取得32次总合评价S |
| 60 | 圣剑の战士 | 经常处于“圣剑状态” | 以NORMAL难度通关、并且在序章以外各章中以NORMAL难度取得5次总合评价S |

## 关于斗技场

游戏中出现的小游戏——妖怪斗技场（CHALLENGE ARENA）是玩家们挑战的地方，只能作战。游戏规则是：选择舞台，在限制时间内将特定的敌人打倒即为胜利。在战斗的时候，可以召唤宠物兽（ペットモンスター）一起作战，可以装备徽章（エンブレム）。在战斗的时候注意场地内的MONO，善加利用的话可以使作战变得容易。宠物兽需要有宠物蛋（ペットエッグ）才能孵化出来，稀有的宠物弹还可以孵出强力的怪物。要取得这些蛋，必须在战斗中消灭敌人，才能在随机的情况下得到，而且孵化的结果也是不一定的，所以在孵化之前最好存个档比较好。

## 在怪物斗技场中取得新要素




↑这里的战斗有不同的条件，必须按照要求完成才能算是胜利

| No | 名称 | 效果 | 取得条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | バスターウォリアー | 攻击范围增大 | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得3次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 2 | ドラゴンウォリアー | 剑攻击防御无效 | 在序章以外各章中以HARD难度取得4次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 3 | カオスウォリアー | 吸收敌人HP | 在序章以外各章中难度ULTIMATE取得4次“倒した敌人の总数S”的评价 |
| 4 | ソードマスター | 初期攻击力增强 | 取得POWメダル300个以上 |
| 5 | ブレードマスター | 初期攻击力大幅度增强 | 以难度NORMAL通关，并且取得POWメダル总数1250个以上 |
| 6 | ウォーマスター | 初期攻击力更大幅度增强 | 以难度HARD通关，并且取得POWメダル总数2500个以上 |
| 7 | ライドマスター | 出剑速度提升 | 在斗技场7个舞台的总合评价全部为S |
| 8 | ローリングマスター | 可以连续回转 | 在斗技场7个舞台总合评价全部为S |
| 9 | 防御マスター | 可以全方向防御 | チャレンジ28总合评价为S |
| 10 | 森のわんぱく小僧 | 木刀装备 | 在序章以外各章中以HARD难度取得“总合评价S” 4回以上 |
| 11 | 灼热の霸王 | 经常处于“フレイムセイバー”状态 | 以难度ULTIMATE通关，以炎属性攻击打倒敌人1000以上 |
| 12 | 冰雪の霸王 | 经常处于“アイスセイバー”状态 | 以难度ULTIMATE通关，以冰属性攻击打倒敌人1000以上 |
| 13 | 炎の守人 | 防御火属性攻击 | チャレンジ09总合评价为S |
| 14 | 冰の守人 | 防御冰属性攻击 | チャレンジ12总合评价为S |
| 15 | 树の守人 | 防御麻痹属性攻击 | チャレンジ06总合评价为S |
| 16 | 光の守人 | 防御暗属性攻击 | チャレンジ21总合评价为S |
| 17 | 月の守人 | 防御混乱属性攻击 | チャレンジ15总合评价为S |
| 18 | 冥の守人 | 防御气绝状态 | チャレンジ03总合评价为S |
| 19 | 石の守人 | 防御石化状态 | チャレンジ22～24总合评价全部为S |
| 20 | 暗の守人 | 防御中毒状态 | チャレンジ25～27总合评价全部为S |
| 21 | ソウルマスター | 精灵の魂效果稍微增长 | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得3次“王冠になつた敌人の总数S”的评价 |
| 22 | スピリットマスター | 精灵の魂效果较多增长 | 在序章以外各章中以HARD难度取得4次“王冠になつた敌人の总数S”的评价 |
| 23 | エレメンタルマスター | 精灵の魂效果得到很大增长 | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得4次“王冠になつた敌人の总数S”的评价 |
| 24 | サラマンダーの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现サラマンダー总数400次以上 |
| 25 | ウンディーネの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、かつ发现したウンディーネ总数400次以上 |
| 26 | ジンの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ジン总数200次以上 |
| 27 | ノームの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ノーム总数200次以上 |
| 28 | ドリアードの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ドリアード总数200次以上 |
| 29 | シェイドの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现シェイド总数200次以上 |
| 30 | ルナの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ルナ总数200次以上 |
| 31 | ウィスプの盟友 | 魔法弹数制限加倍、以最大弹数开始 | 难度HARD通关、并且发现ウィスプ总数200次以上 |
| 32 | ナイトスナイパー | まんまる石威力稍微上升 | 用弹弓打倒敌人总数250以上 |
| 33 | クィーンスナイパー | まんまる石威力较大上升 | 以难度NORMAL通关、并且用弹弓打倒敌人500以上 |
| 34 | キングスナイパー | まんまる石威力大幅度上升 | 以难度HARD通关、并且用弹弓打倒敌人1000以上 |
| 35 | パチンコヒットマン | まんまる石攻击使敌人慌乱 | 在HARD难度下取得5次“最大连续ヒット数S”的评价 |
| 36 | パチンコハンター | まんまる石变为霰弹 | 在ULTIMATE难度下取得4次“最大连续ヒット数S”的评价 |
| 37 | ウィスプマスター | 用鞭子甩敌人使之慌乱 | 难度HARD通关、并且用鞭子打倒敌人总数500以上 |
| 38 | ウィスプキング | 不容易用鞭子损坏MONO | 难度NORMAL通关、并且用鞭子打倒敌人总数250以上 |
| 39 | オーガナイト | 初期HP最大值稍微上升 | 取得HPメダル数300以上 |
| 40 | トロルナイト | 初期HP最大值较大上升 | 难度NORMAL通关、并且取得HPメダル数1250以上 |
| 41 | タイタンナイト | 初期HP最大值大幅度上升 | 难度HARD通关、并且取得HPメダル数2500以上 |
| 42 | フェニックスナイト | 战斗中HP徐徐回复 | チャレンジ30总合评价为S |
| 43 | ストーンルークス | 防御力稍微上升 | 在序章以外各章中难度NORMAL下取得3次“受けたダメージでS”的评价 |
| 44 | アイアンルークス | 防御力较大上升 | 在序章以外各章中难度HARD下取得4次“受けたダメージでS”的评价 |
| 45 | ダイアルークス | 防御力大幅度上升 | 在序章以外各章中难度ULTIMATE下取得4次“受けたダメージでS”的评价 |
| 46 | ルーンウィッチ | 初期MP最大值稍微上升 | 取得MPメダル数125以上 |
| 47 | エンジェルウィッチ | 初期MP最大值较大上升 | 难度NORMAL通关、并且取得MPメダル总数625以上 |
| 48 | ホーリーウィッチ | 初期MP最大值大幅度上升 | 难度HARD通关、并且取得MPメダル总数1250以上 |
| 49 | マジックアルケミスト | 战斗中MP徐徐回复 | チャレンジ29总合评价为S |
| 50 | マジックマスター | フィー魔法MP消费1/2 | 难度NORMAL通关、并且出现王冠敌人的总数在700以上 |
| 51 | 精灵の申し子 | フィー魔法の效果增长 | 难度HARD通关、并且出现王冠敌人的总数在1000以上 |
| 52 | トレジャーハンター | 物品掉落的确率上升 | 打坏的MONO总数在700个以上 |
| 53 | ニキータのまぶだち | 敌人恐慌时掉落ルク更多 | 取得ルク总数2000000以上 |
| 54 | 森の王者 | 在斗技场强化イルージャ系ペット | 在序章以外各章中以NORMAL难度取得5次“クリアタイムS”的评价 |
| 55 | キャルテンロリマー | 在斗技场强化ロリマー兵系ペット | 在序章以外各章中以HARD难度取得5次“クリアタイムでS”的评价 |
| 56 | タナトスキング | 在斗技场强化タナトス系ペット | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得4次“クリアタイムでS”的评价 |
| 57 | モンスターテイマー | 斗技场的ペット攻击力上升 | 在斗技场取得20次“ペットが倒した敌人の总数S”的评价 |
| 58 | モンスターバディ | 斗技场的ペット防御力上升 | 取得ペットエッグ总数150个以上 |
| 59 | マナの圣战士 | 经常处于プロテクト和パワーアップ状态 | 在序章以外各章中以ULTIMATE难度取得8次总合评价S、在斗技场取得32次总合评价S |
| 60 | 圣剑の战士 | 经常处于“圣剑状态” | 以NORMAL难度通关、并且在序章以外各章中以NORMAL难度取得5次总合评价S |

# 在大树的世界中世代流传的传说中的往事

这是一个传说中的世界。在法第尔大陆（ファ・ディール大陆）上，分布着沙漠之国、绿色之国、水之国、火之国、冰之国等国家。在世界中心一个名叫伊鲁吉亚（イルージャ）的岛屿上，有一棵据说是从世界诞生开始就一直存在的大树，它是世界生命的根源。传说中，这棵大树是远古时代的女神集合精灵的力量形成的，而精灵们分为火、水、风、土、木、月、光、暗八种属性，构成了不同的魔法。大树曾经因为诅咒而石化，陷入死亡一般的沉睡之中。使大树重新恢复生机的，是一名继承了圣剑的少年，和成为玛娜女神、用精灵的力量和圣剑创造了神话的少女。我们今天要讲述的故事是精灵们历代相传的，而故事的主角，正是在那个时代创造这一伟大传说的人们。

在很多年前的伊鲁吉亚岛上，居住着大树之村的村民们。这里被人们认为是世界诞生的源泉，传说中的圣兽守护着这里的遗迹。大家沐浴着大树的恩泽，过着平静的生活。我们这个故事的主人公艾鲁迪（エルディ）也生活在这里。他的好朋友莉琪亚（リチア）和利奇乌斯（リキウス）都是在这个村子里长大的。一天，莉琪亚养的宠物，一只叫布克（プック）的拉比跑到了村子的森林里，艾尔迪的任务，是帮助莉琪亚去将它找回来。

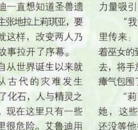
经过一番周折，艾鲁迪好不容易才将布克赶了回来，交给了莉琪亚。两人来到一棵树旁，莉琪亚看着树，若有所思。

"艾鲁，还记得吗？"莉琪亚对他说道，"咱们小的时候，在这树上刻过字呢。"

"啊……是吗。"艾鲁迪不好意思地挠了挠头。

"可是，伤害了树是不好的。"莉琪亚说，"伤害了树，实际上，也是在伤害着我们的内心呀……"

正当两个人沉浸在对过去的回忆中时，远处突然传来了整齐而充满不友好气息的脚步声。一支军队朝村子里开了过来。这是来自冰冷之国罗利马（ロリマ）的部队，他们来到这里，难道是因为这里有圣兽遗迹的原因？自从很多年之前的那场灾难之后，遗迹就一直是村子的禁地。好奇的艾鲁迪一直想知道圣兽遗迹的秘密，于是自作主张地拉上莉琪亚，要到那里探个究竟。就这样，改变两人乃至整个世界命运的故事拉开了序幕。


もうっ！わがままな子ね　プック

这里是传说中自从世界诞生以来就存在的遗迹。自从古代的灾难发生之后，大树就变成了化石，人与精灵之间的交流也中断了。现在这里只有一些野生的怪物，洞窟里很危险。艾鲁迪用一根木棍为莉琪亚开路，两人来到了遗迹的最深处，这里有一扇石门，孤孤单单地立在遗迹中央，它的后面什么也没有。正在莉琪亚回想着精灵的传说的时候，艾鲁迪发现地上有什么东西，他朝那里看了过去，原来是一棵不知什么植物的果实。就在这时，那果实突然在艾鲁迪的手里发出刺眼的光亮，两个人都吓了一跳。

"不好，艾鲁，快把它扔了！"莉琪亚想提醒艾鲁迪，但是来不及了。只见那果实中的种子突然在艾鲁迪的手中发芽，并且以惊人的速度长成了一根树藤，它的终端变成一支剑一样的东西，寄生在艾鲁迪的右手上。

"这是什么东西？"艾鲁迪恢复了意识，看着身上的树藤。刚才的剑已经消失了，但是藤依旧缠绕在他的手臂上。

"咱们回村里问一下村长吧，他一定知道这是什么东西。"莉琪亚也觉得这件事情很奇怪，这根藤似乎对艾鲁迪没有伤害，而且可以变成鞭子的形状，牵动周围的物体。尽管这一切很奇怪，两人还是决定先回村子里去。

在返回的路上，他们听到一些奇怪的声音在耳边回荡。这些声音自称是精灵，而且说他们是"被大树选中的人"。艾鲁迪和莉琪亚都觉得事情并没有自己想象的那么简单，只好加快步伐，朝外面走去。谁知他们来到遗迹中心的时候，几个不同颜色的光球将莉琪亚包围了，一阵光闪过之后，莉琪亚倒在地上，二人面前出现了一个悬浮在半空的小人儿。她叫菲（フィー），是精灵的一员，她的出现和刚才寄生在艾鲁迪手上的种子一样，是由于某种命运的原因，看来他们两人确实是被大树选中的人。菲很愿意和他们两个同行，于是二人决定带她一起去见村长。

在这之前，艾鲁迪还是想看看遗迹中的圣兽。就这样，他们来到了遗迹的一个角落，据说圣兽就在这里。然而，在这里等待他们的，是一只看起来像螃蟹的巨大怪物。它直接向莉琪亚发动攻击，一旁的艾鲁迪当然不会坐视不管，他拿着大树种子变成的剑，向它冲了过去！

怪物被打倒了，但是莉琪亚对它刚才所说的"禁断的祈祷"和"封印的乐园"产生了疑惑，进而被一股奇怪的力量吸引，朝着禁地的深处走了过去。

"我等了很久了，"一个声音从那里传来："从古代到现在，一直在等待着巫女的到来……"莉琪亚朝那个声音走去，将手放在了墙壁上。只见一团黑色的瘴气包围了她的身体，她倒在了地上。

"莉琪亚！"艾鲁迪上前扶起了她，这些事情简直太不可思议了，但是还没等他搞明白这是怎么回事，一支锋利的剑就架在了他的脖子上——罗利马王国的军队也赶到了这里。看来，他们的到来确实和遗迹有着某种关系……

率领军队占领伊鲁吉亚的，是罗利马王国的国王斯特劳德（ストラウド）。他的目的是打开封印在这里的魔界之门，取得邪精灵塔那托斯（タナトス）的力量。所以他将村长连同村子的守护者一起带到了遗迹的那扇石门前。

村长当然不能向他吐露如何打开魔界之门的方法。这时斯特劳德又卑鄙地用莉琪亚做人质，威胁村长说出秘密。一边的艾鲁迪看不下去了，于是拔出大树之剑，向斯特劳德砍了过去，却被他两三下打倒在地。眼看艾鲁迪就要被斯特劳德杀死，村长无奈之下说出了魔界之门钥匙的所在地——不可思议的森林。于是斯特劳德命令部下去那里搜查。

"这个小鬼，看起来不是岛上的人。"斯特劳德看着艾鲁迪和村长等人被押走的背影，对身边的男子说道。

"而且他的剑，应该是大树的一部分，因为某种原因，才寄生在他身上的吧。"在斯特劳德身边回话的是一个戴着假面的男子，被称作"假面导师"。他手摇扇子，一副军师的模样。

"而且那个小鬼……"斯特劳德欲言又止，对假面导师说道："不管怎么说，先取得魔界之门的开启方法吧。"

带领进入森林的是罗利马王国的大将军，和他手下的巨像部队（ゴーレム队）。他们让莉琪亚带路，向森林进发。埋伏在一旁的艾鲁迪和利奇乌斯商量（怎么这么快就被放了），在这些军队进入森林散开之后，艾鲁迪去将莉琪亚救出来，利奇乌斯负责保护村子里人们的安全。

艾鲁迪跟着军队来到了森林里。在这里，他遇到了火精灵沙拉曼达（サラマンダー）、水精灵温蒂尼（ウンディーネ）和土地精灵诺姆（ノーム）。这些精灵本是一千年前和大树在一起的，在大树石化之后就销声匿迹了。现在它们又出现在人们面前，为对抗即将到来的灾难，再次和人类一起合作。

艾鲁迪在森林里找到了身材矮小的波隆族人，这些小家伙虽然个头不高，看上去也很不起眼，但是使用弓箭的本领非同一般。不过他们的性格温顺，比野蛮的哥布林人好相处多了。在一个波隆族少年的指引下，艾鲁迪来到了森林中心，令他惊奇的是，莉琪亚也在那里。

在这里等候艾鲁迪到来的是森林的主人，一棵名叫托伦特（トレント）的老树。他用人类的语言告诉面前的来者，这两个孩子正是"大树的种子"和"大树的巫女"，而和他们一起的菲则是精灵之子。他们三个肩负的命运，与一千年前石化的创世之树有着密切的联系。通向魔界的门的"钥匙"虽然在这里，但是只要它还在的话，就绝对不会让这门打开。虽然它保证得信心十足，但是这句话中总好像隐含着什么不祥的暗示，结果……



一团瘴气从托伦特身上冒了出来。它的声音突然变得邪恶。难道说它也被魔化了？

艾鲁迪让莉琪亚先行躲避，之后拔出大树之剑与妖魔附身的托伦特搏斗起来。它的树根从地下伸出，变成"触手"向艾鲁迪攻击，但是这也是它脆弱的部分。场地周围还有不少南瓜炸弹，将它们打进托伦特的嘴里可以发生爆炸，之后打起来就轻松多了。不多时，凶暴化的老树被艾鲁迪打败，瘴气逐渐驱散了，一把黑色的剑从它的口中吐了出来。

原来就是这支邪恶的剑控制了托伦特的身体，使它变成了恶魔。托伦特本来想一直隐藏着这支剑，但是它的身体已经承受到了极限，马上就要崩溃了。在消失之前，它告诉艾鲁迪，在广阔的荒山中，封印着真正的守护圣兽。在一切变得无法收拾之前，必须赶到那里。

这时假面导师走了过来，捡起了这支剑，原来这就是打开魔界之门的钥匙。他听到托伦特留下的话，也打算去那里看个究竟。魔剑的力量十分强大，这时莉琪亚主动留了下来，让艾鲁迪自己逃走。导师并没有急着去追，而是派遣自己的手下——一只红色飞龙去完成追捕艾鲁迪的任务。

艾鲁迪按照托伦特的指示，来到了深山中的岩石场。这里原先是采矿的基地，后来因为矿石资源枯竭而被人废弃，哥布林族占领了这里。难道说在这荒凉的地方，真得有古代的圣兽吗？一切都要在亲眼看到之后才能确认。

艾鲁迪在这里首先遇到了光之精灵威斯普（ウィスプ）。得到它的帮助之后，他一直向北来到矿场的入口，在这里有哥布林族的高级战士**ゴブリンロード**，打倒他之后艾鲁迪得到了采掘迹地的钥匙。

随后艾鲁迪来到了采掘迹地内部。在那里可以发现树之精灵多里亚德（ドリアード），得到植物系的魔法弹。这里的入口是封闭的，要想打开前面的门，就必须寻找三个机关并且踏上去。虽然这里地形高低起伏很复杂，但是找起开

## 利奇乌斯

百步穿杨的村民守护者

和主人公一起在村子里长大的少年，擅长使用弓箭，是村子的保护者，在罗利马军入侵的时候担任起保护村子和居民的任务。

## 假面导师

身份神秘的怪装男子

身份不明的戴着假面具的男子。跟随罗利马军队一起进入伊鲁吉亚岛，协助斯特劳德一起寻找守护圣兽和通往魔界的大门。他的实际身份没有人知道，但是他似乎与许多年前某个人有联系。

## 瓦茨

通晓机械的国王

火之王国的国王，喜欢研究各种机械交通工具和武器。在罗利马入侵伊鲁吉亚的村子之后救出了艾鲁迪和菲，并且联合世界其他国家组织反抗。

## 菲

可爱的精灵之子

艾鲁迪和莉琪亚在遗迹中发现的精灵，会使用各种回复和辅助魔法，实际上它是精灵之子，如果和大树巫女和大树种子结合的话……

## 露卡

水之国的人鱼女王

水之王国托普鲁的女王，在罗利马王国开始侵略之后，组织其他四个王国的国王进行反抗斗争，在故事里出场的机会不多。

## 莉琪亚

拥有大树之力的巫女

艾鲁迪的好朋友，两人从小就是好伙伴。她是村子里的巫女，灵力十分强。实际上只要她能够结合其他两项要素，她将会变成……

## 艾鲁迪

大树之剑的拥有者

故事的主人公。自小在伊鲁吉亚大陆长大的孤儿，身世不明。在一次和莉琪亚前往以及探险的时候，发现了大树的种子，人生因此改变。

## 《圣剑传说4》的故事

我们的故事发生在传说中以“伊鲁吉亚”为中心的幻想世界。“伊鲁吉亚”是一个岛屿的名字，它的中心有一棵大树，传说自从世界诞生以来，这棵大树就一直存在着。大约1000年之前，曾经有一场灾难降临在世界。当时的巫女阿尼丝私自打开通向冥界的门，并且将邪恶的精灵塔纳托斯释放到世界上，后来巫女连同塔纳托斯一起被封印起来，大树也因此而陷入石化状态，整个世界的时间因而停止了。此后人们得到了1000年和平无事的生活。在这之后的某一年，冰之王国罗利马的国王斯特劳德率领他手下的军队来到伊鲁吉亚岛，并且准备强行打开遗迹中的封印之门。这一事件惊动了大陆是其他几个国家，于是水之王国托普鲁女王蕾蒂·鲁萨·露卡、沙漠王国加德国王布拉扎·莫迪、火之王国伊修国王瓦茨以及绿色王国温迪尔国王“百万富翁”尼基塔一起商议对抗罗利马的行动，在世界陷入危机的时候，所有的希望都落在一个少年身上……



关来并不是很困难。将3个开关都开启之后，艾鲁迪将看守的哥布林打倒，得到了进去的钥匙。

矿场里的电梯可以通到最上面一层，里面是哥步林族的巢窟。里面有暗精灵杰德（**ジェイド**），它的魔法弹拥有毒性，被打中的敌人会损失不少体力。之后来到西边的山丘（这时候终于显出地形雷达NSEW的重要性了），里面的山洞中有矿车，首先将操作台右边的开关打开，之后打击中间的开关，矿车就会出现。之后跳上车，顺着轨道滑下去。注意路上人脸一样的牌子了没？只要抓紧时机叩击这些牌子，打下4个就可以得到钥匙。之后就可以到达前面的洞窟了。

这个洞窟里面是一座“塔”一样的东西，上面生长的蘑菇一样的物体是台阶，看来只好慢慢登上去了。不过在这之前先收了月之精灵露娜（**ルナ**）再说。它的魔法弹是使敌人直接混乱的，很好用。之后就是反复攀登的过程了。路上有几个洞穴，其中在第二处洞穴中有水流，站在有流水的地方，就可以顺水来到上面一层。这时敌人出现，这时候可以将地面打开一个洞，落入下面一层。这一层的地板也可以打破，但是最好别下去，不然刚才一大段路是白走了。之后再沿着水流可以上到最顶上的一层。全灭这里的敌人后开门，总算是到达圣兽所在的地方了。

托伦特说，这里是大地之颜所在的地方。那么，所谓的“大地之颜”是什么呢？原来这就是这座山。艾鲁迪在这里看到了一张岩石组成的大脸，它就是大地之颜盖亚（**ガイア**）。

盖亚告诉艾鲁迪，使托伦特恶魔化的是邪精灵塔那托斯（**タナトス**）。它们是一种使世界变成黑暗的精灵，但是在1000年前被封在了大树之中。要想战胜这种邪恶的力量，就必须使人与精灵合二为一，产生消灭黑暗的光明。而看守遗迹的守护圣兽，也在这里。

艾鲁迪还想向盖亚问些什么，但是这时他的身后突然出现了一只红色的龙。这是假面导师派来跟踪他的，刚才就曾经在矿山上出现过。它要杀死艾鲁迪吗？

虽然这只龙会飞，但是要打它并不难。它是火属性的，所以用冰属性的魔




法弹就可以比较容易地将其打下来，之后上前猛攻即可。一番战斗之后，红龙倒在了艾鲁迪的脚下。

与此同时，罗利马军的舰队在离这里不远的海上，斯特劳德朝士兵们下达开火命令，转眼之间万炮齐发，炮弹像雨点一样落在盖亚的山顶上。

“这样一来，守护圣兽一定已经死了。”假面导师站在一边摇着扇子说道，“说起来，那个少年现在应该也在那里吧……”

“艾鲁……”莉琪亚听到之后如同晴天霹雳，悲伤地跪在了地上。

不过艾鲁迪并没有如导师所愿而死去。就在山顶变成炮击目标的时候，地上突然裂开一条沟，一只白色的四翼生物从里面飞了出来，将艾鲁迪与菲带出了险境。这就是传说中的守护圣兽——弗拉米（**フラミー**）。

“你们一定要将巫女救出来，这大概是世界的唯一希望了……”盖亚的声音仍然回荡在艾鲁迪和菲的耳中。在被炮火完全毁灭之前，它能够为这少年和精灵做的，也只有这些了吧……

为了救出被罗利马军挟持的莉琪亚，艾鲁迪来到了贝壳海岸。他干掉路上的卫兵，从队长身上找到了上船的钥匙。他来到了旗舰的下层格纳库，打开开关之后到中层船室，在那里，他发现了一个人的身影，急忙叫菲一起躲了起来。

“艾鲁迪，我知道你会来的。”那是假面导师的声音：“大树下面的回响，是要求魔界之门重新开启的声音。一千年前，这扇门就应该打开了。”

艾鲁迪自知躲藏已经无用，干脆站在导师面前，用剑指着他问道：“那一千年前的事，你知道些什么！”

“当时的魔界之门，是由大树的巫女打开的。”导师对艾鲁迪说，“她的名字叫阿尼丝。但是由于某个男子和巫女自己的良心，他们决定将这门关闭了。但是，这次的门一定会打开的，由巫女莉琪亚打开。”

“胡说！莉琪亚不会为你们做这样的事的！”艾鲁迪愤怒地回答。

“究竟是不是这样呢？她就在机关室的某个地方，你找到她之后就明白了。”导师说完之后转身离去。艾鲁迪没有时间多想，急忙向囚禁莉琪亚的机关室走去。

艾鲁迪在机关室里找到了莉琪亚，但是她的头脑看起来昏昏沉沉的，口中还说着各种古怪的话。她说自己耳边总有声音在响，难道是巫女阿尼丝在她身上施加了什么东西？

不管怎么说，还是先逃出去要紧。这里面有不少地方需要将防守的士兵长（**ゴーレム・ウォーチーフ**）打倒，才能得到钥匙。二人来到舰桥，艾鲁迪和莉琪亚朝着不同方向前进，最后会合在一起之后他们乘坐电梯前进通过上层船室来到了甲板上。不出所料，斯特劳德果然在这里等着他们。

“很遗憾，这女孩不能就这么简单地让你带走。”斯特劳德对艾鲁迪说着，一边拔出遗迹中的那支剑：“一切就让圣剑来解决吧。来吧，小鬼！”

斯特劳德速度很快，但是艾鲁迪装备了大树之剑，实力和他也不相上下。一阵相持之后，斯特劳德虽然有点抵挡不住，但是仍然不肯服输，而是改用了恐吓的语气说道：“明天我们将对村子发动总攻击，就算你们有圣兽保护，也不可能顶得住的……”

艾鲁迪当然不会被两三句恐吓唬住，只见他又拔出剑，发动大树之力，朝斯特劳德冲了过去。斯特劳德假装体力不支，蹲在地上暗示手下将炮台掉转方向，朝艾鲁迪偷袭。只听轰的一声，毫无防备的艾鲁迪被近在咫尺的大炮轰到了海上。幸亏有大树之力，不然他早被打得粉身碎骨了。

斯特劳德看着海上的光点，对部下命令道：“集中所有炮火射击。这样的话他一定活不成。”

“不要啊！！！！”莉琪亚眼睁睁地看着艾鲁迪身上的光点在纷乱的炮火中消失，又一次绝望地跪在了甲板上……




当艾鲁迪恢复意识的时候，他和菲已经被海水冲到了岸边。都是因为菲尽力用结界阻挡，艾鲁迪才没有被大炮打死。但是……现在罗利马军已经开始向村子发动攻击了！

村子里的人们并没有对罗利马军强大的攻势屈服。以利奇乌斯为首的村民自卫队用弓箭进行还击。虽然这些战士们箭无虚发，而且守护圣兽也对空中的来犯之敌进行了有力的抵抗，但是敌人的力量毕竟太强大了，最后村子仍然陷落，所有人都成了侵略者的俘虏。

“大家还是不要进行没有意义的抵抗了吧。”莉琪亚来到众人面前，神色木然。

“你真得要打开魔界之门吗？”利奇乌斯拦在她跟前。

“打开魔界之门以后，大树的石化就会解除，”斯特劳德对人们说，“时间继续运行，大树会将生命的力量带给每一个人，到时候我们都可以长生不死。”

“你以为我们都是希望长生的人吗？”村长不屑地反问。

“希望长生的是这位巫女。”斯特劳德指了指莉琪亚。

“打开魔界的门，那里面只有黑暗。即使如此你还是要做吗？”村长不相信莉琪亚会变成这样。

“没有黑暗就没有这个世界。”莉琪亚的语气显出不寻常的坚定。

“开什么玩笑！大家这么努力地反抗侵略，可是……”利奇乌斯突然想起了什么，急忙问道：“艾鲁迪怎么样了？他不是去救你了吗？”

“艾鲁……艾鲁迪，他已经死了。”莉琪亚面无表情地对大家说。听到这一噩耗，村民们都痛苦地低下了头。

村长看到莉琪亚心意已决，知道再劝阻也无济于事，只好无奈地对她说：“再见了……莉琪亚。”

在莉琪亚的祈祷之下，魔界之门打开了。大树里出现了一座城堡，黑暗的瘴气从里面冒出来，附着在每个生物的身上，这就是一千年前的“不死的力量”吗……？

艾鲁迪赶到那里的时候，一切都已经晚了。斯特劳德吸收了邪精灵的力量，变成了不死之身，斯特劳德警告艾鲁迪，要让他应该后悔自己现在还活着。眼看艾鲁迪招架不住斯特劳德的进攻时，一台奇怪的战车出现了。原来这是前来助战的火之王国的国王瓦茨（**ワッツ**），他在关键时刻救走了受伤的艾鲁迪和菲，气急败坏的斯特劳德追赶也来不及了。在这个时候，一个妖艳的女子从魔界之门走出，她就是假面导师说的阿尼丝……

尽管艾鲁迪和菲暂时逃脱了魔掌，但是世界依旧被黑暗包围了。一年之后，只有沙漠之国加德（**ジャド**）还没有被斯特劳德的魔化军队攻占，但是在外无援军的情况下，这里的陷落只是时间问题。

为了联合剩余的抵抗力量，艾鲁迪和菲来到了加德城。这里的外围都是魔军，艾鲁迪好不容易突破了重围，从东北发现的梯子登上了城。

城中也是一片混战的场面，大部分地方已经陷落。魔军在这里安置了一个大的邪精灵塔那托斯的核心（**タナトス・コア**），要将其摧毁的话，就必须在城内找到对应的核心才可以。这些珠子一般的核心分布在三层不同的地方，将它们打下之后，中央的核心会逐渐脱落，全部消灭之后中间的核心也会被消灭。这时原来有核心的地方出现了电梯，艾鲁迪乘坐电梯来到了城中的第四层，之后到达流浪民之街。

## 拥有大树种子的少年驱除笼罩世界的黑暗
## 与精灵之子结合的巫女成为新时代的女神

艾鲁迪在这里找到了流浪居民的长老。这里的人们在援军的鼓励下，决心与自封冥王的斯特劳德抗争到底。随后的任务是破坏城中的5个核心。地上的2个很容易就找到了，剩下3个在比较高的地方，其中两个可以跳过去破坏，最后一个只能用魔法弹来解决了。

破坏了这里的邪精灵之力后，艾鲁迪来到了加德城的空中庭园。令他不能相信的是，在这里迎接他的居然是以前的朋友利奇乌斯。




"艾鲁，想不到你还活着。真让我吓了一跳啊。"利奇乌斯的样子已经没有人形了。在那次天灾地变之后，他也接受了邪精灵的力量。艾鲁迪看着眼前的朋友，不能相信这一切。

"怎么了？这个样子很奇怪吗？"利奇乌斯对于魔化的自己似乎并没有什么不满意："吸收了塔那托斯的力量之后，既不会得病，也不会饥饿和死亡。莉琪亚将为这个世界的完全改变做出准备，现在还有机会，你也来加入我们，获得永恒的生命吧！"

艾鲁迪坚定地拒绝了利奇乌斯的请求。利奇乌斯遗憾地叹了口气，之后目露凶光："既然如此，我也只好执行莉琪亚的命令了。把大树的种子给我，哪怕杀死你也在所不惜！"

眼看着昔日的伙伴变成这副样子，艾鲁迪痛苦不已。但是现在为了将希望带回世界，除了战斗，也没有别的办法了。

"……还有三天，"利奇乌斯被打倒之后，用最后的力气对艾鲁迪说道，"虽然魔界的门打开了，但是世界还没有完全毁灭。三天后，莉琪亚将完成这一切……到时候你一定会后悔的，如果听从我这个朋友的劝告的话……"

看着利奇乌斯变成瘴气随风飘散，艾鲁迪面临的，是残酷的未来。但是现在已经没有时间为失去的朋友悲伤了，艾鲁迪必须阻止这件事情。他和瓦茨商量，在这之前就发动对伊鲁吉亚岛的总攻势，但是那里因为瘴气太重，一般人类组成的军队无法接近。所以在那之前，艾鲁迪要先到岛上的高塔中，破坏那里的发生装置。

艾鲁迪在登陆的时候遇到风浪，被冲到了一个地方。当他醒来的时候，却发现莉琪亚在自己身边。

"艾鲁，不要再做没用的事情了。"莉琪亚恢复了温柔的样子，对他说道。

"利奇乌斯也是这么对我说的，而且……他还想杀了我。"

"但是你还活着。你杀了利奇乌斯，不过这没关系。这一切都是不能违抗的命运哦。"

"命运？"

"这是关于我们——你，我还有菲的未来的事情。斯特劳德并不是真的冥王，你才是。只要你打倒他，成为真的冥王，我们三个和这世界，就将……"

"不要这样！"艾鲁迪拔出剑，指向莉琪亚。

"怎么？你还要依靠这支剑吗？"莉琪亚看着艾鲁迪："它只会给你带来不幸……如果你用它杀了我，可以换回另一个未来。但是，你做得到吗？"

艾鲁迪毕竟无法对面前的人下手，转身离开了这里。

"菲，你再见到艾鲁迪的时候，将他带到这里来。"莉琪亚的声音改变了。出现在她后面的，是巫女阿尼丝的影子。

经过漫长的跋涉，艾鲁迪来到了月影之圆庭。假面导师已经在这里等候他多时了。这是很久以来艾鲁迪向往的一战。如果没有这个人的话，一切灾难就可能不会发生。但是当这个人被他打败的时候，幕后的真实却令艾鲁迪震惊不已。

原来，假面导师是一千年前的巫女阿尼丝的恋人。在那个时候，大树的种子曾经在他的身上生长，成为圣剑。但是随着阿尼丝打开魔界之门，释放出邪精灵的力量时，导师的剑和阿尼丝一起被魔化了——那就是现在被斯特劳德占有的魔剑。

实际上，假面导师的身体既不是人类也不是妖魔，而是由一千年前思念阿尼丝的灵魂结合精灵的力量变成的。他之所以要帮助斯特劳德打开魔界之门，实际上也只是为了再见阿尼丝一面，但是现在的阿尼丝已经不是当时的她了。所以整件事情到最后毫无意义，无论是野心也好，思念也好，不管过去有什么纠缠不清的东西，现在都已经解释不清楚了。现在的艾鲁迪和莉琪亚，正和当时的两人一样，面临着抉择。在消失之前，导师将另外一个更惊人的秘密告诉了艾鲁迪，原来借助黑暗力量成为冥王的斯特劳德，是艾鲁迪的哥哥。艾鲁迪顿时觉得脑海中一片空白，就在这时，远处传来了轰鸣声，是瓦茨的军队到来了……

艾鲁迪的援军终于到来，向伊鲁吉亚返攻的时刻来到了。在瓦茨的带领下，反抗军的行进势如破竹，沿路的墙壁都被他的战车摧毁。最后艾鲁迪来到了暗黑的祭坛，他没有看到斯特劳德，却发现罗利马军队的大将军在那里准备消灭自己。战斗的结果是没有什么悬念的，将军在最后以自爆的方式封塞了通往冥王城的道路，但是守护圣兽的到来使艾鲁迪的突袭成为可能。在清除了所有的障碍之后，艾鲁迪和菲终于闯到了冥王城内！




"这十六年来，所有的一切都应该有结果了吧，弟弟。"斯特劳德在玉座之间等候着。不出所料，他真得是艾鲁迪的哥哥。

"莉琪亚在哪里？"艾鲁迪关心的并不是这个突然出现的亲人。

这时一个身材绰约的妖艳女子走了过来。她是变成阿尼丝之后的莉琪亚。

"当初我把你扔到海里，你居然活了下来。"斯特劳德向艾鲁迪诉说着，"不过现在收拾了你也挺不错啊。在这之前，先把没用的人收拾掉！"他突然一剑挥了出去，刺穿了莉琪亚的身体！

"莉琪亚！"艾鲁迪扶住她，只见她身上冒出一阵黑气，虽然恢复了意识，但还是消失了……

"你想让我弟弟杀了我，成为新的冥王，这些事情，你以为我不知道吗！"斯特劳德将剑重新指向艾鲁迪。这对兄弟从来没有过真正的感情，今天的战斗，是无法避免，也不会有人后悔的。

"到最后，你拯救的不是这个世界，而是那个女子而已。"已经力尽的斯特劳德勉强支撑着身体，对艾鲁迪嘲笑着："但是，我已经把她杀了。所以




到最后你什么也拯救不了！一个面前没有目标的人，最后能够得到什么呢？不过，这也是你，我的弟弟，应该得到的。你的沾满血的剑，开创的，是一个新的黑暗的时代，哈哈哈哈哈哈哈哈……！"

斯特劳德在黑暗中消失了。艾鲁迪还没有明白是怎么回事，巫女再一次出现在他面前。

"他的剑杀不了我，只有光的力量能够将我消灭。"阿尼丝对艾鲁迪说道："那个女孩子已经不存在了。现在正是一切的开始，这个世界，将被大树的力量彻底笼罩！"

在艾鲁迪杀死斯特劳德之后，唯一阻碍古代巫女复活的因素也消失了。如果杀死阿尼丝，那么莉琪亚的身体也会随之毁灭。正如斯特劳德所说，艾鲁迪既不能拯救世界，也不能拯救莉琪亚，最后的艾鲁迪真得只能变成新的冥王吗？

艾鲁迪知道最后的抉择是艰难的。但是事情已经到了这一步，如果不能将一切做个了断的话，那么一切都将前功尽弃。在这个时候，他唯一能做的只有一件事：找到阿尼丝，然后将她连同莉琪亚的身体一起消灭！

通向最后战场的路途依然漫长。最后艾鲁迪回到了最初和莉琪亚一起抓捕拉比的地方。敌人不停地出现在他面前，然而一切都是幻觉，这些怪物们像烟雾一样，一挥即逝。这时周围的世界突然变了，阿尼丝和艾鲁迪来到了一个四周透明的黑暗空间之中。

"你知道吗？当那个女孩子的灵魂还在思考的时候，我察觉了她的想法。"阿尼丝对艾鲁迪说道，"实际上，要想让大树真正恢复生机，就必须要让大树的种子和巫女的身体结合在一起。也就是说，你手中的剑，必须将莉琪亚的身体刺穿。这件事你做得到吗？"

听到这一切的艾鲁迪犹豫了。出现在他面前的，毕竟已经不是当初那个温柔善良的女孩子，而是一千年前打开黑暗之门的邪恶巫女。在这个时候，要想让一切复原，恐怕也只有那一个方法了吧……

看着倒在自己面前的巫女，艾鲁迪还是不能下定决心。毕竟，要亲手刺穿自己心爱之人的身体，是一件痛苦的事情。

"艾鲁迪，抬起头来！"菲在一旁对他说道："莉琪亚希望看到的，并不



是一个黑暗的世界吧！你也是一直为了这个才战斗的，不是吗？去吧！"

这时的巫女醒转过来，看到艾鲁迪依然没有下手，不禁得意地冷笑一声，集聚能量，准备反击。但是她看到的，却是艾鲁迪全身发出的光芒，和他坚定的双目："莉琪亚，对不起，我帮不了你，但是，现在也只有这样了！"

大树之剑最终贯穿了巫女的身体，阿尼丝的灵魂离开了莉琪亚，回到了她的恋人——假面导师那里。

"艾鲁迪，谢谢你……"莉琪亚终于彻底恢复了意识，她的身体浮在半空。

"莉琪亚，咱们走吧……"菲和莉琪亚靠紧在一起，对艾鲁迪说道："种子、巫女，还有精灵，当我们三者结合在一起的时候，新的世界就会到来的。"

"不要啊！莉琪亚！！菲——！"艾鲁迪眼看着她们两个化成一片光亮，逐渐朝下面沉了下去。这一切就是最后的结局吗？

冥王城在轰鸣声中塌陷了。所有的瘴气变成亮光，消失在空气中。大树的种子在根上发了芽，变成一根金色的树藤，将树身团团围住。在树的上方，一个少女的身影出现在空中。她的手中拿的，分明是一把闪光的圣剑。莉琪亚的身体在结合了大树种子和精灵之子之后，变成了后世传诵的伟大女神——玛娜，并且用她的力量使整个世界恢复了生机，无数精灵也分散到世界各地。

就这样，传说中的少年和少女拯救了世界，并且开创了以玛娜为万物生命之源的崭新时代。从此之后，玛娜女神和传说中的圣剑成了这个世界的代名词。

不知什么时候，艾鲁迪带着莉琪亚的宠物，又回到了一开始和它捉迷藏的地方。一切都和往常一样，唯一改变了的，又是什么呢……（完）

# "传说"系列角色齐聚一堂，为拯救世界再一次展开大冒险。

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド

# レディアント マイソロジー™

会有什么可以阻止命运之轮的转动……

"世界传说"系列的最新作，这次除了加入了新的角色之外在主角的设计上也进行了大的变化，系统更是丰富，是值得一玩的优秀作品。□文/龙马

| PSP | 本刊译名:世界传说 光明神话 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 4999日元 | 2006年12月21日 | |
| 角色扮演 | UMB | 日版 | 1人 | 512Mb |

## SYSTEM 01 Character Making 角色制造

本游戏的主人公可以由玩家自己编辑，可以在几个固定模型中选择角色的性别、脸型、肤色、发色、声音以及初始职业，前五项都是一旦决定就无法改变的，多花点时间决定一个自己喜欢的角色吧。而职业在游戏开始不久之后就可以自由转职，而名字在游戏中也可以随时改换，并不用在这上面花费太大心思。



←决定角色的脸型。

## SYSTEM 02 Mission 任务系统

游戏的推进是靠完成任务来进行的，任务分为，探索、回收、救助、讨伐、作成、修行、腕试し等类型，其中探索、回收和救助通常都是到迷宫的某个点去寻找NPC进行对话，而修行是和某个角色组队消灭某些怪物，这些任务不能带其他角色一同出战。和其中用蓝色字体写出名字的任务为剧情任务，完成即可推进剧情发展，剧情任务的出现和整体的任务完成度有关。



←接收可以了解信息。

## SYSTEM 03 Over Limit OVER LIMMIT

在人物的HP和TP下方的绿色计量槽，受到攻击或者攻击到敌人都会不断增加，加满后可以进入OVER LIMMIT状态，在该状态下角色的攻击防御力都会得到一定程度的提升，并且完全不会因为敌人的攻击而产生硬直，而且只有在这种状态下才可以发出秘奥义。要注意的是在整个战场上只有一个角色可以进入OVER LIMMIT状态，当对方或者同伴在OVER LIMMIT状态时自己是不能发动的。



←主人公的绿槽已满。

## SYSTEM 04 Collection 采集

本作的迷宫里会有一些黄色的光柱，这些就是采集点，使用特定的道具就可以采集到相应的素材，这些素材可以用来制作料理或矿石等道具，采集道具分为铜、银、金三种，越高级得到的道具就会越多，质量也越高。



←游戏里的采集点。

## SYSTEM 05 Demon Maps 魔地图

在迷宫里消灭杂兵后可以有一定几率获得该迷宫的魔地图，这时和城镇民家的里"地图爷爷"进行对话就可以进入相应的魔地图，魔地图的地形和正常情况下是一样的，但是里面的敌人都得到过加强的，能力非常高，不过这里魔法装备的入手率会比正常情况下高很多，而且会有一些BOSS级的敌人出现，他们身上会有一些特色恶搞服装，或者特殊装备。要注意的是一张地图只能进入一次魔地图，离开后想要再次进入就要再打出一张地图。

## SYSTEM 06 Job System 职业系统

本世界传说舍弃了以往"服装"的概念，而使用了"职业"这一系统，游戏里角色的能力和特技等方面由职业决定，而职业可以自由转换，转职后的等级和能力不会保留，每个职业有自己单独计算的等级，但是特技和魔法的熟练度是共通的，并且转职之后原来的职业等级是会保留的。

职业算上NPC专用的"枪使"共有战士、盗贼、僧侣、魔法师、格斗士、剑士、狩人、忍者、魔法剑士、主教等11个职业。战士、盗贼、僧侣和魔法师是基础职业，开始就可以随意转换，而后面的职业都需要达成特定条件并且支付一定GP才能使用，而只要出现并且支付过一定的GP之后也可以自由转换了。要注意的是在完成任务的过程中以及队伍中有其他角色的时候是不能转职的。



←有多个职业供选择。

## SYSTEM 07 Production 制造系统

很多道具除了在商店购买和怪物身上掉落以外，还可以通过锻造等技能自己制造，每项技能有自己的等级，等级越高可以制造的东西越多，成功率也越高。同时在一些项目里也可以把普通的装备强化为魔法装备，使用的素材越是高级得到的装备也越好，强化装备的矿石和宝石就必须在这里生成。

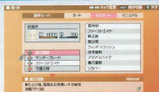
一开始主人公并没有强化装备的能力，完成相应角色的"修行"任务就可以取得各种武器装备的强化能力，对应关系如下。

| 强化 | 角色 |
|---|---|
| 剑强化 | ロイド |
| 杖强化 | ジーニアス |
| 笼手强化 | リッド |
| 弓强化 | チェスター |
| 盾强化 | クラトス |
| ローブ强化 | アーチェ |
| グミ作成 | リフィル |
| 短剑强化 | ルーティ |
| 铠强化 | スタン |
| 兜强化 | リオン |
| 帽子强化 | ティア |
| ブーツ强化 | ルーク |
| 拳强化 | セネル |
| 斧强化 | ユージーン |



## SYSTEM 08 Magics 魔法特技

不同的职业有属于自己的魔法和特技，同时有熟练度，每种特技的熟练度50为满，有些职业的某些特技和魔法练满后并且级别够高的话就会出现新的魔法和特技，比如说盗贼的初期技能就能派生出偷盗。并且和秘奥义有关。


可以自由设置特技。



## SYSTEM 09 Battle System 装备系统

本游戏的装备系统和著名的“暗黑破坏神”非常近似，所有装备改变都会直接显示在角色的身上，很多强力装备在外观上也是非常华丽的，收集这些装备也是本游戏的一大乐趣，而装备分为普通装备、魔法装备、职业套装和特殊装备。

魔法装备除了本身的属性还有一些附加的能力值，比如说增强装备自身的能力，额外增加角色的某些属性，魔法装备可以在野外的怪物身上打出，也使用强化系统自己来制作，职业套装需要完成游戏里限定职业的任务才能得到，只有特殊职业才能装备，但是凑齐一套也并不会有附加能力，特殊装备会以极低的几率从野外的怪物身上掉落，而在魔迷宫里出现的概率较高。装备里“稀有物品入手率上升”这项附加能力有利于得到这些装备。


装备的变化有表现

职业套装和特殊装备所具有的附加属性类型是固定的，但是数值会有所浮动，特别是职业套装在拿到之前可以反复S/L以“刷”出自己满意的属性。



## SYSTEM 10 Battle System 战斗系统

本次的战斗系统和《深渊传说》基本类似，在3D的画面里角色可以自由地进行移动，并且可以选定一个敌人通过十字键的操作在一条直线上作战。主人公的操作可以选择自动、半自动或全手动。其中半自动时当发动攻击或特技时角色会自动先跑到默认的攻击范围内才会发动，而全手动模式下则是完全自由的控制，由于这次的战斗是在3D地图中移动，很难控制好和敌人的距离和位置关系，即使是熟悉这一系列操作的玩家也强烈建议在初期选择半自动模式。

| 模拟摇杆 | 自由移动 |
|---|---|
| 十字键 | 直线方向上的移动，配合攻击和特技键可发出相应的攻击 |
| ○ | 物理攻击，配合方向键可发出不同位置的攻击 |
| × | 特技攻击，配合方向键可发出不同的技能和魔法 |
| □ | 防御，防御敌人的攻击，配合方向键可以实现魔法防御和后撤步等行动。被打飞浮空时也用来受身 |
| △ | 打开菜单 |
| R（按住） | 切换目标 |
| R+L | 在OVER LIMIT槽加满时可以启动OVER LIMIT状态。 |



## SYSTEM 11 Super Attack 秘奥义

当角色处在OVER LIMT状态时，并且所有技能都练至MASTER时发出任何一个特技（魔法）时再按住○键就可以发动威力巨大的秘奥义。每个职业对应一种秘奥仪，不但威力巨大，画面效果也很华丽，不过由于各个职业修得全部技能的级别大多在65左右，所以虽然强大，但是在初期基本是没有什么使用的可能。另外就是一旦发动了秘奥义角色立刻就会返回普通状态。


威力巨大的秘奥义

# 十大职业！选出自己喜爱的职业攻克难关……

游戏里的职业比较丰富，大致分为低中高三个等级，其中战士、盗贼、僧侣和魔法师属于下级职业，剑士、狩人和格斗家属于中级职业，而主教、魔剑士和忍者属于上级职业，这些职业间并不存在严格的上下级别关系，而且不会受到任何影响，只要获得一个职业就可以进行转换，但是由于等级限制的存在很难实现根据情况的随意转换。建议初次接触的玩家按照战士、剑士、魔法剑士的职业顺序来进行游戏，这样所面临的难度会比较平均。


职业套装敌人


转职后会解除装备

### 战士

初期职业之一，特点是物理攻击力和物理防御力以及HP很高，但是魔法攻防能力很低，由于在第一个迷宫里的敌人有很高几率掉下战士的专用防具，所以在初期是很有优势的职业。但是后期杂兵战时伤害输出相对不足，对BOSS战也不占便宜。

### 盗贼

初期职业之一，能力平均，连续攻击力比较高，并且拥有很高的敏捷数值，可以习得偷盗特技，由于掉落的物品和偷盗物品有很大的不同，所以是练级刷怪时很有用的职业，但是伤害输出很低，没有什么太有效的范围攻击手段，后期进行战斗时会比较吃力。

### 僧侣

初期职业之一，拥有恢复和辅助魔法，但是物理攻击力低，而且没有什么攻击系的魔法，在最初期会非常吃力，当可以雇佣同伴后情况有所好转，但是效率依然比较低，可以说是最难使用的职业，不过在对战BOSS时使用这一职业会比较安定。

### 魔法师

初期职业之一，魔法攻击系职业，由于官网圣诞期间赠送出的圣诞套装可以刷出超高的魔法攻击力加成，使得这个职业拥有极其恐怖的伤害输出，魔法攻击力破千也并非不可能，除了一些单挑任务几乎是无往不利，不过正常流程下这一职业在初期会比较吃力。

### 剑士

完成第二个剧情委托任务后可以得到，消费100GP转职。能力和战士相比稍显平均，拥有非常丰富的技能，能力在中级职业里算是比较稳定的一个，并且是转职魔法剑士的必竟之路，战士系的中坚职业。不过TP比较低是一个致命弱点。

### 格斗家

完成第二个剧情委托任务后可以得到，消费100GP转职。攻击范围小，无法装备盾牌和护手同时无法装备重型铠甲，因此防御力很低，但是攻击速度非常高，连击数高，并且拥有无视防御的投技，单体伤害输出异常惊人，可算是最强的单挑职业。

### 狩人

首先要完成ナナリー的“极上料理”委托任务，之后完成アーチェ的任务“思い出のマーボーカレー”后得到，花费100GP转职。可以进行远程攻击的职业，多数专用装备都有会心一击的补正，总体来说伤害输出不高，但是可以有效妨碍对手的行动。

### 魔法剑士

职业为剑士时，等级和任务完成度到达一定程度会出现クラウス的“腕试し”任务，胜利后获得，需要花费1000GP转职。战士系的高位职业，同时拥有剑技、攻击魔法和恢复魔法的万能职业，但是和法师系比起来在大范围的伤害输出上还是不够高。

### 忍者

职业为格斗家时，等级和任务完成度到达一定程度会出现セネル的“腕试し”任务（必须到达第三个城镇），胜利后获得，需要花费1000GP转职。格斗家和盗贼的上位职业，速度同样很突出，同时拥有一些特有技能，但是由于获得过晚，所以很难发挥大作用。

### 主教

完成ハロルド的“ハロルドの研究”系列的五个任务后获得，需要花费1000GP转职。魔法系的上位职业，可以使用所有系别的魔法，能力上也会比同一级别的魔法师和僧侣高一些。同样是在圣诞套装的支持下伤害输出惊人的职业，正常游戏下出现也比较满意。



## SYSTEM 12 Links 连协

当主人公的OVER LIMIT槽加满后，同时按下□+×就会发动连协技。就像《北欧战神传》发动“决之技”时一样，在一定时间里，每个角色可以发动一个必杀技或魔法。可以对敌人造成比较大的伤害，在习得秘奥义之前是比较有效的杀伤手段。在菜单的“连协”一项里可以设置发动该技能不同角色可以使用的技能。要注意的是只有主角有效，其他的角色无法发动。



↑在初期有一定作用。



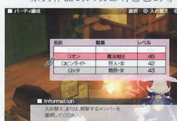
## SYSTEM 13 Employment 雇佣系统

游戏里玩家可以控制的角色只有主人公一个，而其他角色需要到宿屋去雇佣，历代“传说”里的角色都会出现在这里，但是雇佣他们时并不是100%会加入，会有一定拒绝的可能，好感度越高拒绝的可能越低，不过如果有耐心的话可以通过反复进出城镇来刷新，直到他们加入为止，还有很重要的一点是如果工会里有他们的委托任务的话这个角色是绝对不会加入队伍的，需要把任务“刷”没，或者完成后再来找他们加入。

系列作品的人物都有自己的等级，并且不会随着剧情发展而浮动，只有在完成任务或者把他们带出去练级时才会有所增长。除了“传说”的角色，这里还会有一些NPC，他们几乎是不会拒绝主角的邀请，而且他们的级别会随主角的变动而变动，是很可靠的同伴。随着主角可以使用的职业增多，这里NPC同伴也会出现相应的职业。



↑任务中也会加入。



无论是“传说”系列的角色还是NPC他们的装备都是固定的，玩家无法改变。因此唯一决定他们能力的只有级别。并且每次任务完成后队伍都会自动解散，需要再次去雇佣。



## SYSTEM 14 Title 称号系统

和以前的系列作品一样，游戏里玩家可以得到各种称号，在状态栏里按△键就可以进行更改，和过去多数会影响成长率的称号不同，其中一些称号会有附加能力，称号的获得有的是通过剧情获得，有些是靠达成某些特殊条件获得，而当拿到每个职业的套装时也将得到相应的称号。提早获得一些称号是没有什么坏处的。具体的获得的方法和效果如下。

| 称号 | 入手方法 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ディセンダ– | 初期拥有 | 无 |
| アトリビドム见习い | 剧情入手 | 无 |
| アトリビドム | 剧情入手 | 无 |
| 街の救世主 | 剧情入手 | 移动中主角的OVER LIMIT槽上升 |
| 世界の救世主 | 通关后入手 | 经验值2倍 |
| ベルセクル | 完成战士套装任务 | 移动中主角的OVER LIMIT槽上升 |
| マスタ–シ–フ | 完成盗贼套装任务 | 开加锁宝箱掉宝率上升 |
| 大僧正 | 完成僧侣套装任务 | 咏唱速度上升 |
| マジュクユ–ザ– | 完成法师套装任务 | 魔法伤害上升 |
| ロイヤルガ–ド | 完成剑士套装任务 | 移动中HP恢复 |
| グラップラ– | 完成格斗家套装任务 | 物理伤害上升 |
| 名猎师 | 完成狩人套装任务 | 会心率上升 |
| 法の番人 | 完成主教套装任务 | 战斗中TP消耗减少 |
| パラディン | 完成魔剑士套装任务 | 一次硬直无效 |
| SHINOBI | 完成忍者套装任务 | 移动中回复异常状态 |
| グランドシェフ | 任务获得 | 料理成功率上升 |
| ブラックスミス | 任务获得 | 锻造成功率上升 |
| クラフトマスタ | 完成ガブアダ“金钥匙的纳品依赖”任务 | 具生产成功率上升 |
| 服饰デサイナ– | 任务获得 | 服饰生产成功率上升 |
| へっぼこ冒险者 | 在ド–プル–ン放弃任务后和ウッドロウ对话 | 移动中容易被怪物追击 |
| 盗人 | 任务破弃达到一定数量 | 无 |
| 爱の传道师 | 完成アイリリ–城ウエディングロ–ド系列任务 | 每次选择任务时可以重新刷新列表 |
| バトルマスタ– | —— | 移动中TP回复 |
| レアハンタ– | 任务获得 | 挖掘时道具掉落率上升 |
| モンスタ–博士 | 怪物图鉴达成率100% | 移动中不容易被怪物追击 |
| 药草博士 | 任务获得 | 采集时道具掉落率上升 |

# 在游戏之中寻找属于自己的冒险故事，在幻想世界里尽情体会传说系列乐趣。

*无法对他人说起的悲伤*
*一直都一个人忍受过来*
*孤独、不安和寂寞*
*全部藏在自己心中*

*难以成眠的夜晚 反复地*
*去追寻 直到寻找到答案*

*一次次地 一次次地 受到了挫折*
*每当再次站起时*
*一定会更加坚强*
*无论是多么痛苦的时候*
*只需按照自己的心意走向前方*

因世界树的恩惠而繁荣的世界，泰蕾希亚（テレジア）。

主人公在世界树的脚下苏醒，出现在他面前的是一个自称莫鲁莫的生物，是来自“亚文”（ヤウン）世界的“降临者”，而主人公则是这个世界的“降临者”，刚刚从世界树上降生下来。但是没说两句话，突然听到了少女的叫声，赶过去一看，发现一个士兵在追赶一个少女，而当主人公走上前去的时候士兵却又把主人公当做间谍，不由分说地展开了战斗。

士兵被打败后，名叫切斯塔（チェスタ–）的青年赶来，并得知少女叫做卡浓诺（カノンノ），两人无法理解主人公是从世界树降生的“降临者”一事，仅仅是把主人公当做失去记忆的难民。在离开的时候告诉主角如果有困难的话可以到城里去找一个名叫“库拉托斯”（クラトス）的人。

当主角和莫鲁莫进入第一个城镇艾利利（アイリリ–）时，莫鲁莫给主人公解释了这个世界的构成：整个世界都是由世界树所产生的“魔力”（マナ）支撑着的，而“降临者”是在世界陷入危机时由世界树降生而来守护这个世界的存在的人。

而莫鲁莫所在的世界“亚文”因为失去了魔力而被一只魔兽入侵，整个世界几乎都被吞噬，现在世界树已经接近枯萎，而那时魔兽来到泰蕾希亚，他为了拯救自己的世界也来到了这里，正好遭遇到了为了化解这场危机而降生的主人公。两人一起决定为了打倒这只魔兽而努力。

正走在街上的时候，两人看到了让人吃惊的一幕，这座城市的统治者甘泽尔（ガンゼル）正准备把一个男人放逐，只是因为他为了给生病的孩子采集药草而离开了这里。而之所以不准外出的理由则是和外界的交往会引来其他国家的入侵，男子在哀求声中被带走，其他人也都是敢怒不敢言，看到这里，主人公和莫鲁莫都感到了甘泽尔的残暴，同时为了寻找吞噬世界的魔兽两人必须离开这里，这时莫鲁莫想起了切斯塔所说的。于是两人来到了工会。

迎接他们的是一个叫做莉菲尔（リフィル）的女性。而随后出现的正是切斯塔所提到的库拉托斯，这里虽然表面只是一个接受居民委托的佣兵工会，但是实际上是一个名叫“自由意志”（アドリビトム）的反暴权统治组织，而为了进行物资调计和配送，他们知道离开这里的秘密通道。因此莫鲁莫和主人公决定加入“自由意志”，但是库拉托斯却提出要等到主人公真正完成一些委托的时候才会同意。

而在介绍“自由意志”的组织结构时，刚刚被救下的少女卡浓诺来进行了说明，“自由意志”在这个世界的各个城镇上都有分部，而一致的目的是为了对抗吞噬大地的魔兽“吞噬者”，从描

注意要点

## CHECK POINT

和宿屋的利特（リッド），广场上的吉尼亚斯（ジーニアス）和阿琪（アーチェ）对话后就可以接收任务了。可以随意进行选择，不会影响到主线发展。而进入到第一迷宫“世界树之麓”中可以熟悉一下本作的迷宫系统，采集任务可以在杂货物买到镰刀后找到黄色光柱处去采集，当采集到指定数量的素材后就会自动提示玩家返回委托人那里完成任务。而讨伐任务在接近需要讨伐的怪物时也会有自动提示，非常体贴。要注意的是现在虽然可以去二层，但是以现在的实力是赚不到什么便宜的，还是不要轻易上去为妙。

## CHECK POINT

第一个剧情委托任务，没有什么难度，到达地图中部找到掉落在地上的布娃娃就会自动完成任务，但是如果之前没有锻炼到一定程度的话在战斗上可能会比较吃力，也可以完全无视敌人直接到达指定地点。即使这一任务出现了也可以暂时先不完成，继续完成其他任务。

## CHECK POINT

HP1950 物理攻击力138 物理防御力104 术攻击161 术防御 135

第一场BOSS战，难度并不太高，基本战术就是在罗伊德身边来回移动

述来看，这个“吞噬者”就正是毁灭了“亚文”的那只魔兽。因为“吞噬者”的暴行而失去了家园的难民逐渐增多，而艾利利因为有世界树的保护而暂时没有任何异变的迹象。因此这里的统治者甘泽尔宣称和外来的交往会引来觊觎世界树的敌对势力，因此断绝了一切和外




界的交往，因为缺少物资的交流，民众的生活也是非常艰难。因此除了对抗“吞噬者”之外，这里的“自由意志”也为了打倒甘泽尔而在活动。

完成一个任务后，莫鲁莫回想起了自己的故乡，已经接近崩溃边缘的“亚文”，如果“亚文”的世界树枯萎的话，那么身为世界树分身的莫鲁莫也会跟着一同消失。

主人公为了成为正式的“自由意志”成员而不断地完成城镇里人们的任务，在这过程中也遇到了遭遇海难而四处寻找失散的妹妹的格斗家塞耐尔（**セネル**）以及因为意外而被传送到这里的少年鲁克（**ルック**）和蒂亚（**ティア**）。在完成了几个任务之后，主人公接受到了库拉托斯的任务。要到结界的社殿去寻找是否有人存在的踪迹。在前去的路途上，又看到了甘泽尔在欺压无辜的百姓。

在遗迹里发现了一个布娃娃和一封信，上面写着“谁来救救我，给我们自由的魔力的守护”，返回向库拉托斯进行报告时虽然得知其中必定有隐情，但是库拉托斯却不肯透露半个字。

又经过多个任务后，主人公又收到了库拉托斯的委托，要主人公到结界的社殿里去寻找一个叫做“罗伊德”的人，并且线索只有“非常直率的人”一句话。来到结界的社殿里后，顺着上一次的路线走过去，发现一个红衣少年突然从眼前跑过，追过去只问了一句是不是叫做罗伊德对方立刻不由分说地拔剑相向，主人公无奈之下也只好匆忙应战。

当主人公打败罗伊德后，库拉托斯走了出来，训斥了罗伊德一顿之后便告诉主人公通过了测试，原来他是为了测验主人公的能力并且让罗伊德认识到自己性格上的缺点所以采用了这样的手段，而从罗伊德那里得到了新的情报，似乎事情和一个叫做“魔回廊”的地方有关。返回城镇里，主人公受到了卡浓诺的欢迎。作为“自由意志”正式成员的冒险也将继续展开。

在街道上再次遇到卡浓诺时，她向主人公吐露了心声，原来在不久之前是切斯塔把倒在镇子外边的她救了回来，但是却失去之前的所有记忆，只记得自己的名字。而因为艾利利和外界的交流完全被隔绝，所以没有办法去追寻自己的记忆，而她的梦想就是整个城市获得自由的时候可以去寻找到自己的故乡守护自己的故乡。正因如此她才加入了“自由意志”。而卡浓诺并不知道主人公是刚刚从世界树里诞生出来的“降临者”，所以不自觉地对同样没有记忆的主人公产生了亲切感。

主人公再次得到了库拉托斯委托的任务，原来城镇里所有被流放的人并不是只是被赶出了城镇而是被关进了结界的社殿里，而那个布娃娃和信就是那些人发出的求救信号。而为了营救被困住的人们，主人公赶往了结界的社殿。

正如情报所言，里面关押了大量的难民，而当找到最后的关押地点时，从里面走出来的却是一个魔法剑士，他名叫斯坦，是临国多普鲁恩（**ドープルーン**）的“自由意志”分部的成员。为了传达消息而来，但是却因为等待机会通过巡查时不知不觉就睡着而被抓了起来……

主人公等人救出所有被困的人返回了艾利利，在工会召开的作战会议上，斯坦送来了一个让人震惊的消息——整个泰蕾希亚近1/3的土地已经被“吞噬者”所吞食掉。而且所有被关押的难民和城镇里的居民都会被当作魔兽的祭品而被吃掉，因为少数逃出来的幸存者逃到了多普鲁恩才得到这一消息，而甘泽尔之所以和外界断绝联系也只为了隐瞒这一事实。而为了尽快解放艾利利两座城市结成了统一战线马上也要开始行动。

在经过一段时间的调查后，斯坦决定返回多普鲁恩报告现在的情况以便尽快开始行动。由于有之前的情况出现，所以库拉托斯决定让人护送斯坦返回，这一任务自然落到了主人公的身上。另一方面，为了进一步调查失踪难民的情况，卡浓诺单独去进行调查，虽然把卡浓诺当做妹妹的切斯塔表示反对，但是在库拉托斯的坚持之下切斯塔也只有保持沉默。



当成功护送斯坦后返回艾利利时却得到了一个坏消息，卡浓诺虽然完成了侦察任务，但是却被抓了起来，而根据得到的情报，其他的难民和卡浓诺都被关在一个被称为“魔回廊”的神秘场所。现在时机已到，决定发动最后的作战，打倒甘泽尔，解放艾利利，而最终决战的场所正是谜一般的遗迹“魔回廊”。

整个遗迹就如同不属于这个世界一样飘散着妖异的光芒，在经过一番探索之后，主人公终于来到了甘泽尔面前，正当他准备从众多难民中选出一个献给魔兽作为祭品时，卡浓诺勇敢地站了出来，同时多普鲁恩的援军到来，气急败坏的甘泽尔向着遗迹更深的地方逃去，在卡浓诺带领难民们离开后，主人公等人追了上去，但是出现在他们面前的却是曾经吞噬“亚文”的巨大魔兽——“吞噬者”。

这时，甘泽尔也说出自己的最终目的：只要按照约定为“吞噬者”献上祭品，他就将得到永恒的生命，面对这已经失去人性的家伙，唯有一战。

当击败甘泽尔之后，他却露出了异常惊恐的表情，虽然极力对从虚空中传来的一个声音苦苦哀求，但是他依然在转瞬间从主人公等人的眼前消失了。随之出现的是一个自称“威达辛”的男子，他和主人公以及莫鲁莫一样是“降临者”，而眼前这个吞噬大地的魔兽，就正是他所守护的世界“基尔嘉利姆”。

基尔嘉利姆因为失去了魔力的支持而濒临毁灭，而作为一个守护者威达辛将世界变为种子，开始在其他世界之间巡回，榨取其他世界的魔力，以期待着有朝一日能够使自己的世界恢复原来的形态。面对如此强大的敌人，主人公却在无意之间放出一道闪光，闪光过后，基尔嘉利姆竟然被消灭掉了。威达辛似乎并不十分在意，匆匆离开。而主人公和莫鲁莫也只能返回艾利利。

在被解放的艾利利，主人公受到了欢迎，为了追寻威达辛的下落，和“自由意志”的成员告别后和莫鲁莫一起踏上了新的旅程。而卡浓诺为了寻找自己的记忆也和主人公一起出发。他们的目的地正是斯坦的所在城市——多普鲁恩。

到达多普鲁恩迎接主人公等人的正是斯坦，到达工会后见到伍德罗（**ウッドロウ**）和菲莉亚（**フィリア**）并且为了继续寻找线索而接受了为这里工会完成任务的委托。在城里遇到冷峻的里昂（**リオン**）以及经营着宿物的露蒂和娜娜莉。同时四处游荡的鲁克和蒂亚以及



寻找妹妹的塞耐尔也来到了这里。

由于最近经常有原因不明的地震发生，虽然没有造成什么大的损害，但是坑道中和其他城镇连结起来的通道被掩埋住，和一些城市失去了联系。而地震的发源地是在矿山地带，而为了调查地震的起因，主人公接受了伍德罗的委托前往调查。在矿山的深处再次发现了本应该已经被消灭的“吞噬者”基尔嘉利姆，同时一只巨大的怪物也突然袭来。

主人公再次发出闪光消灭了基尔嘉利姆，返回工会进行报告时，莫鲁莫突然想起威达辛曾经提到主人公消灭的是“末端器官”，也就是还有本体的存在，那么打倒“吞噬者”也将会是一个更漫长更艰难的过程，而在这时卡浓诺来到了工会。主人公和她一起来到了宿屋，并得知了这里同样是所孤儿院。于是卡浓诺决定靠打义工来帮助陷入困境

引诱他出招落空之后再进行攻击。多次反复后就可以取得胜利，如果觉得实在有困难的话可以提高一下级别再来战斗。

## CHECK POINT

这时回到城市里就可以进行转职和同伴的雇佣，由于现在的名声比较低，所以剧情人物加入的几率还是比较低的，如果是优先于完成任务的情况可以多使用些“大众脸”NPC，同时可以进行转职，如果使用的是战士系职业的话，建议这时转职为“剑士”，之后带上几个剧情角色去练一练级就可以继续任务和剧情了。

## CHECK POINT

这次的目标是在结界的社殿的第二层里，这里共有三扇门，并且需要按一定次序打开，需要仔细寻找。另外就是虽然这一任务并没有BOSS级的敌人，但是这里的道路比较窄小，敌人又比较多，敌人强度也不弱，并且需要在里面反复移动，如果准备不足肯定会陷入苦战。所以建议把等级提升到一定程度再来挑战，并且尽量带上高等级的同伴。打开最后一扇们的时候会有一场战斗，应当做好准备。

## CHECK POINT

护送斯坦的任务，需要穿过整个结界的社殿，前两层和之前的任务没有什么区别，第三层的敌人能力相当高，不过主动追击性不及第二层的敌人，三层的采集点里有银矿石和金矿石，可以多带些采矿的道具。不过依然没有BOSS级的敌人，只要平均等级不是太低也不会有太大的困难。

## CHECK POINT

虽然魔回廊中是靠传送点来移动的，但是其实并不太复杂，到达第三层前会有一个记录点。

HP9000 物理攻击力296 物理防御力212 术攻击202 术防御231

对战甘泽尔的同时还会有两个杂兵，应当优先消灭，而其自身擅长异常状态攻击，应多准备恢复异常状态的药品。

## CHECK POINT

矿山共分四层，但是并没有什么分岔路，二层和三层都可以通往四层。最后会对战BOSS巨大的沙虫，虽然HP和攻击力很高，但是只要躲在它的身体前大部分时候都会是比较安全的，并不难对付。队里配备一个僧侣就可以安心作战了。另外它害怕火系攻击，可以把斯坦带入队中。

HP22000 物理攻击力603 物理防御力227 术攻击307 术防御 239 弱火 耐地水风

## CHECK POINT

本此任务有露蒂同行去，直接前往第二层，在之前无法通过的地区会发生剧情。之后就可以向更深的地方进行探索了。

HP 21240 物理攻击 560 物理防御243 魔法攻击 328 魔法防御274 弱土耐风

基本只是魔回廊里飞龙的强化

的孤儿院。再次返回工会，莫鲁莫解释了关于现在这片大陆发生的所有异变，而菲莉亚也决定写信和艾利利的莉菲尔进行联系。

随着调查的进行，发现地震的震源渐渐转移到了火山地带。在火山地带的深处发现了一个绝对不可能是自然产生的巨大裂缝。并且在裂缝旁边发现了一束奇怪的花，这种恶劣的环境下本来并不应该有花朵生长。对于这种奇怪的现象无法作出一个合理的说明，于是主人公返回向菲莉亚进行了报告。菲莉亚表示这并非是这片大陆上的植物，但是卡浓诺却回想起这是开在她的故乡的花，但是却再也想不起更多的事情，但是熔岩地带的环境下是不可能有人居住的，那么卡浓诺的故乡又是哪里?

又经过一段时间的调查，地震依然没有停止，而从裂缝处采集来的岩石样本来看，里面含有只存在于异空间的稀有矿石，而这些矿石来自莫鲁莫所在的世界。因此有必要再次进行一下调查，而工会这次会派出露蒂协助主角进行调查，虽然一开始露蒂并不太情愿，但是听说可能找到财宝后便欣然前往。在熔岩地带的深处再次遭遇基尔加利姆的末端器官。同时出现的还有一只怪物。但是正要开战的时候，莫鲁莫却挡在了中间，原来这怪物是来自他所在的世界，虽然他上前进行了解释，但是对方却完全没有理会。



这时威达辛出现了，原来“亚文”世界里生物已经完全被基尔加利姆所吸收融合，现在是完全听命于威达辛，成为了基尔加利姆的守护者。虽然心情异常沉重，但是在这种情况下唯有一战。

战胜了怪物后主人公再一次消灭了基尔加利姆，正当心情低落的主人公和莫鲁莫准备返回进行报告的时候，露蒂却发现了大量的稀有矿石。在主人公的安慰和露蒂的影响下莫鲁莫的心情也有所好转。但是无论是花也好矿石也好都是已经被基尔加利姆吸收的世界的产物，这一点让莫鲁莫十分在意。在确认到地震停止后主人公返回了城镇。

卖掉矿石后，孤儿院终于从经济危机中走了出来，而卡浓诺也终于可以不用再做义工。

结合到现在为止的情况来看，莫鲁莫提出了一个推论，已经被基尔加利姆攻陷的地方都是世界树魔力比较弱的地方。而到现在为止在艾利利和多普鲁恩两个魔力比较强大的地方出现的都是基尔加利姆末端器官，并且每次虽然消灭掉了末端器官，但是总会发生一些微妙的变化，根据地质的变化来看这是不是在削弱魔力的守护力量。但是现在依然无法得出什么结论，不过在菲莉亚的老师哈罗鲁特（ハロルド）应该可以取得更大的帮助，然而通往加瓦达的通路却因为地震的原因被阻塞，这种情况下主人公也只有等待。

在等待的日子里，突然发生了一件让人意想不到的事情，里昂居然身受重伤被娜娜丽背了回来，待他醒来之后得知原来是他在城镇外的密林里发现了基尔加利姆的末端器官，虽然奋力一战但是依然不敌被打败，虽然伍德罗认为此事交给经验更丰富的主人公会比较妥当一点，但是自尊心过强的里昂却不顾负伤的身体又一个人去了密林里，而他之所以如此心切是因为之前他的故乡就是被基尔加利姆所吞噬的，因为那时自己什么都没能做到，因而陷入了凡事只相信自己力量的怪圈里，为了消灭基尔加利姆也为了救回里昂，主人公也随之前去。

当在密林里找到里昂时他却并不领情，反而认为主人公是多管闲事，但是莫鲁莫的一喝而醒悟过来。最终决定和主人公一同对抗基尔加利姆。在密林的尽头又出现了怪兽，虽然成功的消灭了末端器官，但是主人公却也倒下了。

醒来后得知是里昂把主人公送回来的，并且一路上他一直呼唤着主人公的名字，虽然依然有些不好意思，但是里昂还是认同了主人公。并且同样这时传来了喜讯，往加瓦达的道路已经被疏通，但是却有一只怪兽挡路，为了能够达到加瓦达主人公自然是担起了消灭怪兽这一责任，而斯坦也为了帮助主人公而加入了队伍。同时，莫鲁莫联想到世界树的魔力正在不断地减少，而作为世界树分身的主人公的晕倒大概也并不是一个偶然……

打通了道路后，为了探寻事情的真相主人公和莫鲁莫再次出发。而卡浓诺也为了寻找自己真正的故乡而和主角一起踏上了旅途。

虽然据说加瓦达是一个寒冷的高原城市，因为气候的原因是一个资源很贫乏的城市，但是当主人公等人来到这里的时候却发现这里的气候非常温暖并且物资异常丰富。而来到这里工会时迎接他们的是兽人尤基恩（ユージーン）和少女安妮（アニー），对方的态度不但有些冷淡并且告诉主角一行哈罗鲁特并不在这里，更危险的事情是这里的人们听从一个叫做奥萝拉（アウロラ）的女性的建议肆意使用魔力来进行物资的生产，他们也深知这一举动的危害，但是无奈这里的人们已经完全沉溺在舒适的生活里不能自拔，而且哈罗鲁特现在已经失踪了。

而街道上的人们都因为富足的生活而赞美起了奥萝拉，同时对反对这一做法的哈罗鲁特持敌视的态度，而在这里“自由意志”的工会也仅仅是一个完成委托任务的事物所，并没有得到民众的支持。同时得知哈罗鲁特在前些日子去了“太古之森”就再没有回来。

虽然为了提高“自由意志”的声誉主人公完成了很多居民的委托任务，但是情况却没有任何改变，对魔力的使用没有丝毫减少，无奈之下主人公决定前去寻找哈罗鲁特。

虽然这里应该是高寒气候，但是太古之森里却长满了奇异的热带植物，并且喷洒出来的毒气让人几乎窒息。在森林的深处发现了一根法杖，由于后面的毒气太强，主人公和莫鲁莫也只能返回加瓦达。



在尤基恩和安妮那里确定这根法杖正是属于哈罗鲁特的东西，但是对于森林植物喷出的毒素却是完全无能为力。这时莫鲁莫想到了菲莉亚，寄出求救信后，主人公开始一边完成居民的委托任务一边等待，与此同时，塞耐尔、鲁克、蒂亚三人也在主人公的劝说之下加入了“自由意志”，共同为了拯救世界而战。

当菲莉亚到来后表示根据她的推断，这些散发毒气的热带植物之所以能够在这样的高寒地带生长是因为有发热植物的存在，而如果能够降低温度抑制住这些植物的生长毒气的强度也会减弱。

同时她还想起以前哈罗鲁特曾经做将自然能量进行储蓄的实验，而在附近的冰之洞窟里就应该有用来贮藏冷气的流动矿石，得知这一消息后尤基恩决定和主角一同前往。在冰之洞窟的深处终于找到了流动矿石，但是寄宿在里面的冷气化为怪物向主人公等人袭来，一场战斗过后冷气的力量再次被封印在矿石里，主人公等人返回了加瓦达。

虽然拿到了矿石，但是并不知道该如何让它发出冷气，安妮一边参考哈罗鲁特留下的研究资料一边开始调查使用方法，而在这段时间里，主人公也完成了更多的委托任务。当安妮破解了矿石的使用方法后，尤基恩也发出了任务的依赖。

但是在前往太古之森的路上主人公再次晕倒，这表明支撑这片大地的魔力已经急剧衰弱，留给主人公和莫鲁莫的时间都已经不多了。运用矿石的力量削弱了植物的生长，来到之前被毒气阻挡无法前进的地方在这里发现了一个倒在地上的女性，但是当主人公靠近时，她突然坐了起来一把抢过莫鲁莫的便当便狼吞虎咽地吃了起来。但是吃完之后就又立刻倒了下去，虽然看起来已经很虚



弱，但是看样子并没有生命危险。带上这名女性，主人公和因便当被抢走而忿忿不平的莫鲁莫又一次回到了加瓦达。

这个偷吃便当的家伙正是菲莉亚的老师，天才科学家哈罗鲁特，之前她是为了寻找植物发生变异的原因而去了太古之森林，在那里她却无意中发现了奥

版，贴近就可以躲过大部分攻击，没有什么太需要注意的地方，应该很轻松就可以战胜。

## CHECK POINT

本次任务开始时只能雇佣两个同伴，而在密林二层记录点附近会合里昂后他也会加入队伍。密林的道路分支比较多，但是依然不算很难走，后两层的敌人虽然比较强但是主动追踪性比较差，可以避开不必要的战斗。直接去找最深处的BOSS。

HP39000 物理攻击 601 物理防御334 魔法攻击 441 魔法防御347 耐暗

BOSS是大家所熟悉的巨兽ベヒモス，攻防能力很强，但是动作比较迟缓，并且没有什么大范围的攻击技巧，因此比较容易对付。

## CHECK POINT

这一任务会有斯坦作为固定NPC加入，如果之前没有锻炼过他的话多少会有点影响团队的整体战斗力，路线和之前的矿山任务完全相同，只是在最后的记录点部分向相反方向行进即可，尽头处会有BOSS战。

HP45540 物理攻击 623 物理防御354 魔法攻击 325 魔法防御311 弱光耐暗

这一BOSS的物理攻击和HP更加惊人，但是行动也更为迟缓，多带远程攻击单位会比较轻松，近战单位则比较难以发挥作用。

## CHECK POINT

在街道上和村民对话后可以得到信息，之后再完成一些支线任务就可以接到寻找哈罗鲁特的任务。太古之森里面的敌人强度比较高，需要小心对付，现在暂时还没有新的角色，这时可以返回之前城市的宿屋雇佣“传说”系列的角色加入。到达在第二层的上方任务即告结束。

## CHECK POINT

当发生剧情对话后就可以雇佣塞耐尔、鲁克、蒂亚作为同伴加入了，而塞耐尔是转职成忍者的关键角色，想要转成这一直接的玩家可以优先完成他的任务。

## CHECK POINT

尤基恩的职业是独特的“枪使”，攻击范围比较大，而且有很多专用特技，是相当强大的同伴。目标在冰之洞窟的最深处，最后会有一场战斗，不过敌人只是杂兵水准，只需要在战斗之前注意一下HP和TP情况即可。



## CHECK POINT

原路推进即可，在原来捡到法杖的地方向下走就可以完成任务。

萝拉制造的“魔力试验室”，正是在那里通过消耗魔力制造出了粮食、物资以及怪物。因为哈罗鲁特拒绝了共同制造新生物的要求而被关在了里面。

如果不尽快制止魔力的消耗，那么整个大地都会被基尔加利姆所吞食，这让卡浓诺回想起了记忆里的一个片段，在她的故乡人们也因为随意地使用魔力而发起了战争，但是却回想不起更多的事情。而这时安妮提出让哈罗鲁特对卡浓诺施以催眠术以帮助她找回自己的记忆。虽然哈罗鲁特表示同意，但是卡浓诺却感到了恐惧。她害怕过去的那个自己和现在完全不同，害怕恢复了记忆的同时会失去这段时间的记忆。



这时莫鲁莫表示主人公是“降临者”，并不是失去了之前的记忆，而只是刚刚开始有记忆。而无论卡浓诺的记忆是怎么样的，这段时间里发生的事情是不会改变的。

卡浓诺恢复了记忆，但是却好像受到了很大刺激似的从哈鲁罗特那里跑了出来，并且再没有回来，虽然很是担心，但是一来现在形势紧张，无暇分心，二来既然是她自己跑出去的，等冷静下来自然也就会回来。

为了阻止魔力的消耗，决定摧毁在太古之森里的魔力实验室。主人公和莫鲁莫再次来到了太古之森，在魔力试验室里莫鲁莫发现这里的植物和生物很多都是属于“亚文”世界的，而来自其他世界的植物和生物也都出现在了这里。正在这时，几个加瓦达的科学工作者也来到了这里。他们意识到整个世界除了加瓦达、多普鲁恩和艾利利三个城市之外其他所有大陆都已经被基尔加利姆所吞食，而如果这样继续把魔力消耗下去的话，这里也难逃被吞噬的厄运。奥萝拉也在这时出现，她告诉那些科学家正是为了攻陷加瓦达她才欺骗了这里的人们加速魔力的消耗，科学家们在迷茫之余也感到了愤怒。

奥萝拉召唤出泰蕾希亚和亚文世界生物的融合体驱散了科学家，再也忍耐不住心中怒火的莫鲁莫和主人公出现在了奥萝拉的面前。她自称是威达辛的左右手，而吸收所有世界也正是她和威达辛共同的愿望。

虽然打倒了怪兽并且消灭掉了末端器官，但是奥萝拉却表示现在魔力已经几乎消失殆尽的泰蕾希亚已经无法抵挡住他们的进攻。下一个目标就是多普鲁恩。

由于魔力试验室被摧毁，加瓦达也陷入了旧日的萧条之中，由于有科学家们说明了真相，虽然情绪低沉，但是也算是认清了现实，尤基恩和安娜表示他们会尽力让居民们尽快地重新燃起生活的希望和热情。而为了阻止奥萝拉的计划，主人公和莫鲁莫又一次回到了多普鲁恩。

由于世界树魔力的衰弱，魔物逐渐增多，并且得到报告大量魔力都集中在密林并且在不断减少中，为了进行调查，主人公接受依赖去了密林。

在前往魔力聚集地的过程中，主人公突然看到一个少女从眼前跑过，看那背影似乎是卡浓诺，追上去到达密林的最深处，虽然可以感觉到魔力在不断地流逝，但是却找不到原因，也没有发现卡浓诺的踪影，无奈之下只得返回向菲莉亚报告。

虽然展开了更深入的调查，却得不到任何新的线索，不过在调查中却发现了经常有一个“女性”在密林里出没。联想到之前发现的背影，主人公和莫鲁莫决定再去密林深处寻找。

在魔力消失的源头，卡浓诺再次出现在主人公面前。但是她的脸上却没有



半点重逢的喜悦。当找回记忆时她回想起之前发生的所有事情。她自己是一个叫做“帕斯卡”的世界的“降临者”，由于那里的人类胡乱使用魔力，但是她无力阻止，世界就渐渐走向毁灭，这时威达辛来到了她所在的世界，并宣称只要吸收了足够的魔力她的世界就可以恢复原来的样子，因此她就把“帕斯卡”交给了威达辛，并且和奥萝拉一样为了消除其他世界树的抵抗力而活动。而在来到泰蕾希亚之后她在进攻世界树的时候力量被魔力反弹，失去了记忆。

为了复活自己的世界虽然明知道自己不代表正义，但是她没有其他办法，虽然主人公也不愿和她开战，但是现在除了战斗也不再有其他的办法。

战斗后，在主人公和莫鲁莫的鼓励下卡浓诺再次振奋起来，并且决定为了



保护泰蕾希亚这个第二故乡而和主人公一起战斗。而现在唯一还有魔力加护的只有冒险的起点——艾利利。为了阻止最后的城镇失陷，主人公决定再次前往世界树之麓，在出发前，卡浓诺也决定一同前往。

在世界树的脚下，主人公再次遇到了奥萝拉。她对卡浓诺的背叛并不很在意，并表示服从威达辛才是唯一正确的选择，她同样也曾经是一个世界的“降临者”，但是因为那里人类的贪婪和丑恶她自己消灭掉了所有人类。但是却没有能力再制造出人类这样的生命，陷入绝望她只是等待起了世界的毁灭，这时威达辛出现在她面前，并描绘出了一个永恒世界的美好图景，认同这一目标的奥萝拉把自己的世界交给了威达辛，开始了对其他世界的侵略。

卡浓诺决定留下来用自己的力量支撑起已经濒临枯萎的世界树。互道珍重后，主人公离开了这里。

已经吸收了足够魔力的基尔加利姆本体出现在地面之上，世界树逐渐走向枯萎，所剩下的时间已经不多，现在只有和威达辛决一死战。踏入基尔加利姆后，一阵阴险的笑声响起，本应已经被消灭的甘泽尔再次出现。已经完全臣服于威达辛的甘泽尔已经完全丧失了人性，沉醉于永生和权力的他最终还是倒在主人公的剑下。

在核心处，威达辛出现在主人公和莫鲁莫面前，虽然宣称现在的局势已经无可逆转，放弃抵抗才是最贤明的选择，面对威达辛那压倒性的力量，主人公和莫鲁莫却没有退缩。决定世界生死的一战开始了。

威达辛被击倒，主人公和莫鲁莫返回世界树脚下找到了卡浓诺，就在三人失去信心的时候，无数光芒突然从基尔加利姆中飞出，而光芒都集中到了世界树之上，泰蕾希亚的世界树上结出了无数果实，这些果实将再次成长为新的世界，在光芒之中，人们都找到了自己的归宿。卡浓诺和莫鲁莫也决定返回自己的世界，互道珍重之后，两人也一起向天空之飞去。

主人公又一次躺在了世界树的脚下。向天空中升腾的魔力中是否也会为他找到一个新的归宿?

一直 都在追寻 寻求着梦想的碎片
载上我去飞翔 小小的纸飞机
翱翔在天空中 像小鸟那样 把风当做翅膀
飞翔得飞翔得更高更高
张开翅膀 抓在手中 闪耀的碎片

一直都在憧憬着 穿过那彩虹的光环
我已经在飞翔 用那小小的纸飞机
紧紧包藏 像云彩一样 用纯白的翅膀
用更加更加蔚蓝的颜色去渲染
尽情地放射出自由和摇曳之光

沐浴朝阳 远望夕阳 点亮夜晚 一起来跳舞
旋转的这个世界
让我们去探寻

把风当做翅膀
翱翔在天空中 像小鸟那样 把风当做翅膀
飞翔得飞翔得更高更高
张开双手 抓在手中 闪耀的碎片
用更加更加蔚蓝的颜色去渲染
尽情地放射出自由和摇曳之光

## CHECK POINT

同样是在迷宫的最深处展开BOSS战。

HP32000 物理攻击 512 物理防御390 魔法攻击 424 魔法防御285 弱火耐水

魔法防御力低并且害怕火系魔法，队伍中带上斯坦或者两个魔法师可以对它造成很大的伤害，总体来说比之前的BOSS还要简单。

## CHECK POINT

探索任务，只要达到之前进行BOSS战的第四层最深处即可。

## CHECK POINT

HP27000 物理攻击 408 物理防御297 魔法攻击 371 魔法防御297

卡浓诺的HP和防御力并不高，但是动作相对之前的BOSS都敏捷得多，攻击力虽然不高，但是连击数多，又有范围攻击，伤害输出也很惊人。

## CHECK POINT

这次的任务需要到达世界树之麓最深处，里面的敌人比前两层要强很多。

HP42000 物理攻击 402 物理防御287 魔法攻击 402 魔法防御312

奥萝拉擅长暗属性的魔法，并且通常攻击会附加石化状态，可以装备耐暗属性的装备，同时多准备些解石化的道具。战斗中应优先消灭杂兵。

## CHECK POINT

HP36000 物理攻击 398 物理防御295 魔法攻击 398 魔法防御309

第二次对战甘泽尔，依然是各种异常状态攻击为主，本身攻击力并不高，但是由于一同出现的还有两只9600的魔兽，所以稍微有一点麻烦，优先消灭杂兵，之后就很简单了。

## CHECK POINT

最终迷宫的道路很单调，不过里面的敌人相当强大，好在都比较好躲避，最后在最后的记录点准备好就可以迎来最终挑战了。

HP72000 物理攻击 665 物理防御495 魔法攻击 545 魔法防御495

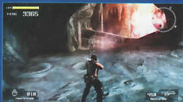
威达辛不光攻击力和HP高，并且一般的攻击都是不会对他造成硬直的，不过当他的HP在下降到一半之前还是比较好对付的，虽然攻击力比较高，但是基本都属于单体攻击，而且攻击频率比较低，我方的恢复速度还跟得上，但是当其HP下降到一半以下的时候首先会自动发出一招消耗我方全体2000HP左右的全屏攻击，一定要先做好准备，不然很可能被一招团灭。而且攻击方式也发生改变，攻击频率也更高，不过由于他的招数都可以躲避，所以如果觉得实在吃力，可以故意不管其他队员，只靠主人公一人用药品撑过去。




# 在被冰雪覆盖的失落星球上 一个关于勇气和忠诚的故事……

## SYSTEM 01 战略系统解析 基本操作

本作的默认操作方式和同类游戏的通用设置不尽相同，使用起来可能会带来一些不便。本攻略是按照自行设置后的键位进行说明的，请大家注意。具体的设置方法请参看右页的说明。




| 按键 | 步行状态 | 驾驶VS状态 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 人物移动 | VS移动 |
| 右摇杆 | 瞄准 | 瞄准 |
| 十字键左/右 | 照明灯 | 照明灯 |
| A键 | 跳跃 | 跳跃 |
| B键 | 特殊动作 | 特殊动作 |
| X键 | 钩绳 | 特殊攻击 |
| Y键 | 更换武器 | 特殊功能 |
| LT键 | 手雷 | 左侧武器 |
| RT键 | 射击 | 右侧武器 |
| LB键 | 调整焦距 | 左侧武器装填弹药 |
| RB键 | 装填弹药 | 右侧武器装填弹药 |
| BACK键 | PDA界面 | PDA界面 |
| START键 | 游戏暂停 | 游戏暂停 |

## SYSTEM 02 战略系统解析 热力能源

《失落星球·极限状态》的故事发生在名为E.D.N Ⅲ的行星上。这是一颗被冰雪覆盖的星球，人类在这样的寒冷环境下是无法存活太长时间的。因此，游戏中的人物都配备了便携式热能装置以提供热力能源（Thermal Energy，简称T-ENG）抵抗低温。在游戏中，主角的T-ENG会不断消耗。根据游戏难度的不同，T-ENG的消耗速度也有所差异。当T-ENG耗尽时，主角的体力就会自动减少，当体力降为0时当然就是Game Over了。

便携式热能装置同时也为主角所配备的生命维持系统提供能源。当主角受到伤害的时候，生命维持系统会自动为主角恢复体力，并且消耗T-ENG。这意味着主角受到的伤害越大，T-ENG所能维持的时间也就越短。T-ENG耗尽以后，生命维持系统便失去效用了。




E.D.N Ⅲ行星上的虫族怪物（也就是Akrid）体内蕴涵有丰富的T-ENG。打倒它们之后，T-ENG就会流出。此时只要靠近，热能装置就会自动吸收T-ENG补充能源。当然，打倒其他配备了热能装置的人类敌人或者破坏其它储存有能源的装置也可以获得T-ENG。流到地面上的T-ENG如果没有尽快吸收的话就会流逝。主角还可以从数据终端中获得T-ENG。

## SYSTEM 03 战略系统解析 数据终端

在游戏中可以找到很多数据终端（Data Post），它们是橙色的柱形装置，靠近之后连按B键就能启动它。数据终端启动之后主角会获得大量T-ENG，所以在冒险途中一定要好好利用它们。

数据终端还兼有路线指示的功能。启动一个数据终端之后，会有一束光线从它的顶部射出，光线所指的方向就是目标的方向。同时数据终端附近的地形也会被输入到主角的PDA之中，按下SELECT键就可以查看。



数据终端非常重要

## SYSTEM 04 战略系统解析 武器选择

主角可以随身携带两种武器，按Y键切换。靠近掉落在地面上的武器并且按B键就能将它拾起。另外主角还可以配备手雷，其种类包括普通手雷、电磁手雷、地雷等，只能选择其中一种携带。




武器分为轻型和重型

另外要注意的是，武器分为轻型和重型两大类别。掉落在地面上的武器会用一个方框标示出来，轻型武器的方框是黄色的，而重型武器的方框是蓝色的，通过这一点可以很容易地辨认出武器的种类。由于重量太大，主角手持重型武器时行动会变慢，而且射击或者装填弹药的时候通常都无法移动。装备重型武器时如果切换到另外一种武器，则主角会把重型武器丢下，而不能继续携带。重型武器还可以装备在VS之上（关于VS的详细说明请参看下文）。

## SYSTEM 05 战略系统解析 生命装甲

为了和Akrid作战，人们开发出了被称为"生命装甲"（简称VS）的人形机械兵器。按B键能进入或者离开VS。VS也必须使用热能装置来驱动。当T-ENG耗尽的时候是无法驾驶VS的。VS一般可以搭载两种重型武器。主角靠近VS侧面安装武器的位置会出现"Remove"或者"Attach"选项，将VS上的武器卸下或者将主角手中持有的重型武器安装到VS之上。驾驶VS时靠近掉落在地面上的重型武器并且按B键也可以直接将武器拾起并且安装好。驾驶VS状态下，屏幕上方会出现VS的耐久度槽。和主角的体力槽不同的是，当VS受到伤害时，是无法通过消耗T-ENG来恢复耐久度的。因此当VS耐久度降为0时就会爆炸，此时要迅速连按B键脱出，否则就会直接Game Over了。VS爆炸之后会遗留下大量T-ENG。

本游戏的默认操作方式颇为怪异，与大多数同类游戏通用的键位设置有较大的区别，而且使用起来也并不方便。因此，强烈建议大家在游戏选项菜单中自行设置一下操作方式。具体调整方式是将“Aiming”选项中的“Speed”设置为“Fixed 4”或者“Fixed 5”，将“Xbox 360 Controller”选项中的“Control Pattern”设置为“Pattern B”，其它选项不变。这样重新设置过的操作方式比较符合一般的习惯，下文中也将按照这种操作方式进行说明，请大家注意。

此外，游戏开始时可以选择容易、普通和困难三种难度，通关之后还会追加极限难度。在不同的难度下，敌人的数量以及配置都有区别，而且热能消耗速度也不同。本攻略基于困难难度。

□文/狞菜

# 稻船敬二全新力作 超火爆决战 年末最强音 袭来!!



## 韦恩 WAYNE

故事的主角，一个年青的Vital Suit机师。在某一次行动中，与自己的父亲Gale一起落入了敌人的圈套。Gale为了救Wayne而死，Wayne虽然独自逃出了生天，却被封冻在冰雪中长达三十年，并且失去了记忆。被Yuri等人所救之后，帮助他们进行消灭Akrid的计划。



## LUKA 露卡

一个美丽善良的女性雪贼，十分信赖Yuri。最初对于Wayne有一定的排斥心理，但是随着两人慢慢的熟悉，逐渐对其产生了感情。在Yuri神秘失踪之后Yuri大受打击，但是她还是很快冷静了下来。她对于信任的人也十分执着，不管发生什么事情都不会怀疑自己的朋友。



## 尤里 YURI

外表阴沉的年青男子，身份是一个雪贼，与Luka、Rick一起致力于消灭Akrid、将星球变暖的计划。偶然发现Wayne之后，出于某种不为人知的目的而对Wayne极为重视，甚至不惜将特别储备的珍贵能源用于挽救Wayne的生命。他的身上隐藏了太多的秘密。



## RICK 瑞克

Luka的弟弟，一个精通电脑技术和机械修理的小伙子，性格稍微有些软弱，遇到突发情况时没有自己的主张。和Luka一样，Rick同样也对Yuri非常信赖，同时他对Wayne也颇为友好。乐观的性格使得他容易原谅别人的错误，而不会过于计较。

# LOST PLANET EXTREME CONDITION

| X360 | 本刊译名：失落星球·极限状态 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 5800日元 | 2006.12.21 |  |
| 动作射击 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 80KB |

# 与正义和自由为敌的不仅是神秘生物，还有人类野心家们的巨大阴谋。




纪元TC-80，人类已经遗弃了原本舒适的地球家园，开始向寒冷的E.D.N III行星移民。最初的移民工作进行得十分顺利，然而不久之后人们便遭遇到了一种可怕的异形生物：Akrid。这种生物体积庞大，富有攻击性，对于人类是一个极大的威胁。常规武器对于Akrid几乎没有任何效力，这使得人类在与Akrid的战斗中处处落于下风，不得不被迫撤出刚刚建立不久的新家园。

但是在撤离的过程中，人们偶然发现了在Akrid的体内蕴涵着丰富的热力能源：T-ENG。这是一种强大的新能源，具有极大的开发价值。于是人类取消了撤离计划，开始着手与Akrid作战。为了击败体积远远超过人类的Akrid，人们研制出了新型的机械兵器：生命装甲，也就是所谓的VS。VS配备厚重的装甲和强大的火力，在有经验的机师操作下可以灵活地与Akrid作战。带着VS技术，人类重返E.D.N III。

从那以后，又过去了22年。借助VS的帮助，第二次移民工作取得了很大的进展。然而，除了直接与Akrid战斗并且从它们体内取得T-ENG的方式之外，人们还没有其它有效的方法来获取这种能源。被冰雪覆盖的E.D.N III行星上，战火还远远没有熄灭。



在这一天，人类的一支小分队正前往某基地执行任务。在途中他们遭遇到了Akrid的袭击。千钧一发之际，Gale带领VS小队赶到，迅速击溃了来袭的Akrid。由于形势不明，Gale决定暂时撤离。Gale的儿子、年轻的Wayne也是VS机师中的一员。尽管他渴望着在战斗中表现自己，但Gale还是命令他迅速撤离，不要只顾着出风头。Wayne不情愿地服从了。

首先跟着Gale用钩绳跳上左前方的平台。钩绳的使用方式是先用准星瞄准要钩住的位置，如果准星变为绿色表示在射程范围之内，然后按X键射出钩绳。等队友们打开出口之后，跟着他们从地面的洞口跳下。一只Akrid猛然出现，翻滚着撞击了过来，不过很快倒在了队友们的火力之下。击毙Akrid之后，就可以获取从它们身体内流出的T-ENG，用于补充便携式热能装置的能源了。热能装置所储备的T-ENG会不断消耗，一旦耗完之后，Wayne的体力就会自动减少，因此一定要随时注意补充。跟着队友们来到一个大厅中，这里的墙壁上有两个圆形的巢，Akrid从巢中不断涌出。破坏巢之后，Wayne启动了附近的数据终端。就在此时，一只庞大无比的Akrid冲破墙壁出现在人们面前。它足有好几层楼那么高，嘴里喷出的冻气瞬间便夺取了好几个队员的生命。这是Akrid中最为可怕的一种："绿眼怪"。Gale连忙叫大家撤退。

Wayne跟着队友们一路跑到停放VS的地方。启动这里的数据终端之后，Wayne坐上了VS，并且与Gale等人一起试图阻止绿眼怪的行动。但这个家伙实在是太庞大，即使VS的火力也无法损伤它分毫。Wayne被打倒在地，救子心切的Gale不顾一切地冲到了绿眼怪面前……

独自逃离基地的Wayne精疲力尽地倒在了雪地中，大雪逐渐地覆盖了VS的机身，Wayne也失去了意识。当他再次醒来的时候，出现在他眼前的是一个看起来有些阴沉的年轻男子。

"你真是令人惊讶，"见Wayne醒来，那个男子说道，"你手上的装置可以吸收T-ENG来维持你的生命。"

他还没来得及继续说下去，一个女孩的声音从门外传来："Yuri，我可以进来了吗？"

年轻男子压低声音对Wayne说道："不要把关于你手上的装置和T-ENG的事情告诉别人，这太过复杂了……"

此时，一个看起来二十岁出头的女孩和一个戴着眼罩的小伙子走了进来。"欢迎。"女孩对Wayne说。

"你是……"此时Wayne才有了说话的机会。

"我是Yuri，"年轻男子说道，"这是Luka和Rick……你还记得自己的名字吗？"

"Wayne。"

"很好，"Yuri说，"我们找到你的时候你在VS里面，已经被冻僵了。"

"是绿眼怪。"Wayne喃喃地说道。

"绿眼怪？"名叫Luka的女孩显得很吃惊。

"是那只Akrid杀死了我的父亲……"

"你还记得其它的事情吗？"Yuri问。

"不，不记得了。"

"可能是暂时性的失忆，"Yuri宽慰道，"你会恢复过来的。"

两个星期之后，Wayne正在雪地中维修一台数据终端。"干完了。"他对对讲机说道。

"多谢，"Luka的声音从耳机中传来，"你觉得怎么样？"

"什么怎么样？"

"你现在看起来已经好多了，也慢慢习惯了这里的生活。"

"我不知道……"

"进来吧，喝点东西暖和暖和。"

Wayne回到屋里，Yuri和Luka等人正在讨论着什么问题。

"就没有其它的路线了吗？"Luka问道。

"我已经试过各种方法了，"Rick沮丧地回答，"但是找不到别的路线。"

"看起来我们要到达目的地就不可能避开Akrid。"Luka说。

此时Yuri忽然开口说道："如果有谁可以驾驶VS的话……"

"我能。"Wayne说。

"你能？"Yuri惊讶地问道。

"是的，我还记得怎么驾驶VS。"

Luka和Rick兴奋地击了一下掌："我们需要你的帮助，Wayne。"

"我们要把Akrid从世界上根除，"Yuri解释道，"一个一个巢穴地将它们消灭。当然，那只杀死了你父亲的绿眼怪我们也不会放过。为了达到这个目标，我们需要你驾驶VS的技能。"

"没问题，"Wayne爽快地答道，"告诉我第一个巢穴在哪里。"

"附近就有一个，不过你确定自己能够执行这个任务吗？"

"是的。"

"很好，我给你介绍一下细节吧。"

## 任务01 冰的世界

■目标：穿越废墟进入Akrid的巢穴，并且清除巢穴内的Akrid。
■地点：Akrid巢穴。
■提示：启动数据终端将周围的地形显示在PDA上，并且获得T-ENG补充。

任务开始之后进入旁边的VS。不过这台VS并没有Wayne以前操作过的型号那么好的性能，不但动作较慢，而且也只有一侧装有武器。射击附近的储存罐可以打出很多T-ENG，击毁汽车残骸也能得到一些T-ENG。总之，T-ENG蕴藏在一切有可能容纳能量的物体之中。向前走一阵会看到一个洞口的墙壁上有Akrid的巢，将它们消灭之后再往前走一点，一只大型的Akrid从地面冒了出来。这种Akrid有长长的前肢，挥舞起来的时候可以攻击到极大的范围，因此尽量拉开与它之间的距离，射击它橙红色的腹部。此外，大家可能已经发现，每一个Akrid，不管它是什么类型，身上一般都会有一个橙红色的部分，那就是它的弱点所在，必须攻击那里才能打倒它。而射击弱点之外的部位对于很多有坚硬外壳的Akrid来说是几乎无效的。



消灭敌人之后来到一栋建筑前，由于门口太小，VS无法进入，只能步行了。从VS下来之后在附近的雪地中捡起一些武器进入室内。屋里还有很多Akrid，注意要优先摧毁巢穴，不然Akrid会不断出现。可以引爆屋里的油桶来造成爆炸，炸死敌人。在对面的出口附近启动数据终端然后出去。向右走不远可以看到在雪地中隐隐约约埋着一件武器，靠近违按B键把它挖出来，是一支火箭筒。进入前方的仓库，会有一只大型Akrid从屋顶落下，用火箭筒干掉它。

打破出口的大门再次回到室外，前面的雪地中出现了几只长得有点像甲虫、有两只巨大前螯的Akrid。这种敌人的弱点在尾部，可以靠近它们的身前，引诱它们用前螯攻击，然后迅速向侧面闪避到它们身后射击其尾部。如果距离较远，它们会使用翻滚撞击过来的攻击方式，避开之后也可以趁机到它的身后。

用钩绳爬上前面的山壁，启动数据终端继续前进。注意躲开崩塌的岩石，进入前面的山洞。山洞中有不计其数的Akrid，由于数量实在太多，所以不要恋战，注意保护自己即可。从石桥上过去再从另一边折返回来，启动数据终端，然后从旁边的冰桥上过去，来到一个圆形的区域。

**Boss战：甲虫形Akrid**

在这个区域的左前方停放着一台VS，赶快跑过去进入其中。一只超大的甲虫形Akrid和另外两只较小一点的同时出现。先不要理会大的那只，利用VS尽快把两只小的干掉，并且吸取它们掉落的T-ENG。这台VS只有一侧安装了机枪，不过附近地面上还有一些其它可以利用的武器，包括一支火箭筒，拾起火箭筒，准备与Boss的战斗。

这个Boss的主要攻击方式和一般的甲虫形Akrid类似，也是用前螯攻击以及翻滚撞击。不过它还有一招是将前螯向前刺出，可以攻击较远的距离，因此要

注意别停留在它的正前方。当它在原地滚动蓄力之后，就会向前撞出，并且在洞中连续跳动好几圈。这招攻击力巨大，而且几乎不可能闪开。不过只要在它滚动蓄力的时候赏它一发火箭筒，它就会被炸翻在地，此时就可以趁机绕到它的尾部攻击它的弱点。如果火箭筒用完了或者VS被击毁，也不要慌张。在它滚动的时候扔一颗手雷过去，可以起到同样的功效。它的尾部受到一定程度的伤害之后就会流出T-ENG，注意吸收用于补充，以防自己的能量耗尽。主要注意避开它前鳌的进攻，并且在它每次翻滚的时候将它击倒，就不难取得战斗的胜利。

击败了可怕的敌人之后，Wayne打开了与Yuri等人联络的对讲机。

"现在该对付红贼了。"Yuri说道。



"红贼？"Wayne对这个名字并没有印象。

"他们是一支和我们敌对的雪贼。他们曾经杀死过我们的同伴并且抢夺了我们的工具车。"

"如果我们能夺回工具车的话，就能维修VS了。"Luka说道，"这样我们就能继续清除Akrid的行动。但这会是个艰巨的任务。"

"战斗是我唯一的记忆，"Wayne回答，"我会搞定的。"

"太棒了。"

"不过在此之前，能不能告诉我雪贼到底是什么？"

"好吧，让我来解释一下……人类在150年前发现了这个星球，"Luka说道。

Yuri接过了她的话头："当初人们无法抵挡Akrid的攻击，只好从移民点中撤离。但只有一部分享有特权的人撤走了，其他的人则被抛弃在这个星球上，他们成为了雪贼。"

"我明白了。"Wayne说道。

"你先回来吧，我会跟你商量下一步的行动。"

## 任务02 奇袭红贼据点

■目标：清除红贼的据点。基地位于Akrid的控制区域内部，因此肯定十分难以进入。
■地点：红贼据点。 ■提示：穿过Akrid控制的区域寻找红贼。如果发现了红贼的踪迹，那么他们的基地肯定就在附近。

从建筑物之间向前走不远，启动一个数据终端。这里可以看到一些被冻成冰块的Akrid，可以打碎它们得到T-ENG。前面是一片空地。这里最好沿着空地右侧的边缘慢步前进，听到背后有响动之后马上回头干掉从雪地中出现的两只甲虫形Akrid。继续往前走一点，还会出现一只以前见过的有着很长前肢的那种Akrid。如果此前没有沿着右侧边缘前进，而是从中央走过去的话，就会把它和身后的甲虫形Akrid一同引出来，使Wayne陷入被夹击的境地。由于这里没有VS，因此在对付这种Akrid的时候要格外小心，一定要跟它保持较远的距离。

在这片空地对面消灭更多的甲虫形Akrid之后启动数据终端，进入前面的楼房之间。这里路上会不断出现敌人，注意前进的速度，不要走得太快，而同时引出多个敌人。再遇到另一只有很长前肢的Akrid之后，可以采用退回到楼群中的战术，它由于体积太大而无法跟过来，这样就能够轻松解决它了。在前面的数据终端附近还有两只这样的Akrid，消灭它们之后从附近损毁的VS上拆下机枪，来到左前方的洞口，打碎挡路的黏膜进入。

在洞口另一端启动数据终端。前面的区域有很多飞行的Akrid，它们虽然数量众多但是攻击力不高，只要T-ENG充足就无须担心。从地面出现的大型Akrid用机枪消灭。

再往前走一点，右拐之后发现了红贼的踪迹。除了其中有一些装备了火箭筒之外，其他的红贼攻击力不高，稍加注意就不难对付。在一个角落中可以找到一台倒在地上的VS，登上它继续前进，跟雪贼、Akrid形成了三方混战的局面。来到道路的尽头，离开VS并且发动数据终端之后，用钩绳爬上崩塌的楼层，并且逐层跳上。到最顶层之后发动数据终端，沿着通道前进，一路与红贼们战斗。在通道的尽头发动一个数据终端之后会遇到一台敌人的VS，这里不必和它恋战，直接用钩绳跳过前面的集装箱进入隧道中即可。隧道中还有为数不少的雪贼，如果有狙击枪的话可以将他们轻松消灭（房间中央的铁架上就能找到狙击枪）。

从隧道出来到一片空地，继续用狙击枪把前面的敌人都消灭掉。往前走到一条狭窄的雪道之中，右边的铁丝网被敌人的炮火炸掉了。不要贸然向右走，躲到左边的雪堆后面，可以看到对面有两台VS。这种轻型的VS没有封闭驾驶室，所以可以直接用狙击枪把驾驶员打下来。接下来马上跑过去进入VS，把高处的两座炮台以及其它敌人消灭掉。靠近一扇红色的大门，从VS下来进入门中。

### Boss战：红贼VS

一开始就迅速跑到右边进入一台红色的VS之中。这里有两台敌人的VS，消灭其中一台之后还会出现第三台，也就是本关的Boss。Wayne所驾驶的红色VS左侧装备的是威力较大的榴弹炮，要好好利用。对付这个Boss并没有什么特别的战术，只要注意保持移动，避开它发射的火箭弹即可。除了应付敌人的VS之外，对于周围的雪贼则不必理会，因为他们造成不了什么实质性的伤害。注意击爆敌人的VS之后吸取残留下来的T-ENG。如果自己的VS被击毁，场地中央还有另外一台白色的VS可以使用。这台VS左侧没有安装武器，可以在附近拾取一件武器装上即可。耐心一点，对付这个Boss应该没有什么问题。

"Rick，把扳手递给我。"

"好的。"

"检查一下那里。"

"啊，看起来不太妙……"

占领红贼的基地之后Yuri和Rick一直在努力修理工具车，但是情况似乎并不乐观。

"引擎损坏了，"Rick说道，"除了更换一个没有别的办法。"

"我们得尽快行动。"Luka说道。

Rick在桌上发现了什么："一个PDA！"

Yuri走了过来，问道："里面有什么有价值的资料吗？"

"还不知道，我得先破解密码，这得花费不少时间。"




此时PDA背面的标志引起了Yuri的注意。"NEVEC？"他脸色凝重地说道。

"Yuri，怎么了？"Luka问。

"没什么，"Yuri答道，"那就赶快着手破解吧，里面说不定有关于绿眼怪的资料。"

这时，在旁边听着他们对话的Wayne忽然感到一阵剧烈的头疼，刹那之间他感到天旋地转，不由自主地倒了下去。

"Wayne？"Luka和Yuri见状连忙跑了过来，然而Wayne已经昏过去了。

在昏迷之中，Wayne似乎见到了自己的父亲Gale。"这个生命维持系统，"Gale说道，"就像是你生命的一部分。它需要不断消耗T-ENG，如果没有能量的话，你的全身就会感觉到灼烧般的痛楚，进而影响到你的大脑，最后……便是死亡。"

Wayne猛然惊醒了过来。他发现一根管子正联结在自己右臂佩带的生命维持系统上，为自己补充T-ENG。Wayne站起来走了几步，忽然听见外面传来了争吵的声音。

"这到底是怎么回事？"Luka激动地说道，"那些T-ENG是留给紧急情况下备用的，你把它用来做什么了？"

"我……我把它给Wayne了。"Yuri回答。

"Yuri，他到底是什么人？从我们把他救回来起，你就一直在向我们隐瞒着什么。你最好把一切都告诉我……现在就告诉！"

Yuri似乎并不打算对Luka透露什么："如果你知道真相的话，也许会让你门两个人和我之间产生一些隔阂。"

"现在已经有很大的隔阂了！"Yuri愤然说道，"我怎么能够信任一个我根本不了解的人？"接着她冲出了房间，出门之后她发现Wayne正站在门外，显然已经听到了他们刚才的争论。Luka张了张嘴，似乎想对Wayne说些什么，但终于还是没有说出来，便转身离去了。

Wayne走进了房间，Yuri跟他打了个招呼。

"PDA里面的资料分析得怎么样了？"Wayne另找了一个话题。

"哦，已经完成了。我们更新了地图，来看看吧。"

## 任务03 大雪原横断

■目标：在大雪原深处找到T-ENG资源。据说该区域中有大量Akrid活动，因此要时刻保持警惕。 ■地点：大雪原。
■提示：在有很多小型Akrid聚集的地方，往往会隐藏有超大型的Akrid。

任务开始之后先爬上屋顶启动数据终端，然后进入旁边的VS之中。这种轻



型的VS可以按Y键切换形态：战斗形态和普通的VS操作方式相同，而高速形态则是变成类似雪上摩托的交通工具，按A键加速，按X键倒车。在高速形态下不能自由地调整准星方向。

按照数据终端光线所指示的方向从围墙的缺口处出去来到大雪原上，很快VS就会被从地底冒出的蚯蚓形巨大Akrid所摧毁。Wayne是无法对付这种Akrid，所以赶快跑吧。在这里要注意的是如果T-ENG如果降低到1000左右的话，就会被Akrid吃掉而直接Game Over，所以一定要将T-ENG维持在较高水平。不过由于刚刚从数据终端中得到T-ENG，加上VS爆炸时流出的T-ENG，Wayne此时储备的T-ENG应该在2000以上，不用担心。

前面不远处就有一个数据终端，尽快启动它，按照光线指示的方向横穿大雪原。向前走一段距离还能找到一个终端。来到雪原对面一栋建筑物旁边的时候可以走上台阶找到下一个终端。如果怕T-ENG不够的话，附近还有储备罐可以打破。继续前进来到一座被铁丝网围住的仓库废墟附近，启动这里的终端，来到仓库门前。

Wayne忽然听到一阵爆炸声。他连忙躲到一堵墙壁后面，掏出望远镜观察周

围的情况。

Yuri的声音从对讲机中传来："Wayne，你听到了吗？"

"是的。"Wayne回答道。眼前的景象让他大吃一惊，只见这里到处都是刚刚被摧毁的各种车辆和机械，有的还在燃烧。

"发生了什么事？"Yuri问道。

"似乎是雪贼，"Wayne说，"是谁干的呢？"

又有一阵声音传来，Wayne从望远镜中看到有几台战车在远处活动，战车上还有那个他似曾相识的标志。

"NEVEC？"Wayne疑惑地说道。一阵疾痛又向他袭来，他跪倒在雪地上几乎昏过去，咬了咬牙才坚持下来。

"怎么了？"

"没事……NEVEC是什么？"

"那是一个专门消灭雪贼的组织，你最好别惹他们。赶快离开吧。"Yuri答道。

"不，"Wayne站起身来，"我打算过去看看，我似乎记得有些什么和NEVEC相关的事情。"

此时，在远处的一个小山头上，一个神秘的女子驾驶着一台VS，发现了Wayne的踪迹。"你不属于这里，"她冷冷地自言自语道，"你打算跟这些人一样在这里长眠吗？"

接着，她猛然发动了VS，直冲到Wayne面前。"这里是NEVEC控制的区域！"她大声警告道，"趁我心情还好，赶快离开！"

"Wayne，小心！"Yuri在对讲机中小声地提醒。

Wayne站直了身子，毫不退让地对VS中的女子说道："我到这里来找我要的东西，我不会离开的！"

女子冷笑了一声："那你可就有麻烦了。"话音未落，她便向Wayne发动了攻击，一梭子子弹向Wayne射了过来。Wayne连忙闪身避开，看到在仓库对面停放着一台VS，心中有了主意。

### Boss战：Basil

赶快进入VS之中应战。这个Boss并不难对付，有了上一关和敌人VS作战的经验，应该很快可以打倒它。Boss主要的攻击方式有机枪扫射、火箭弹和激光，其中最需要提防的是激光扫射，它能连续数次击中Wayne所驾驶的VS，攻击力极高。不过，使用火箭筒命中Boss，也能对它造成巨大的伤害。由于火箭筒一次只能发射一发，然后需要花费较长的时间重新装填，因此在发射之后最好马上跳起来，在空中再按下A键进行滑行，同时装填弹药。这样在空中滑行的过程中就能避开Boss的火力，落地之后火箭筒也应该重新装填完毕了，再给Boss一炮。如果自己的VS被摧毁的话，旁边的雪堆中还能找到另外一台倒在地面上的。即使两台VS都被摧毁，在步行状态下和Boss作战也并非没有取胜的可能。由于本关流程很短，途中又连续启动了多台数据终端，再加上VS爆炸时流出的能量，T-ENG绝对不是问题，剩下的就只是耐心周旋了。

Wayne回到基地，在调度室门前听到Yuri正在和什么人谈话。

"这样的话，我们最好尽快集合。"Yuri说。

另一个声音响了起来："这么说，你同意我们的要求了，Solotov博士。"

这个声音似乎是从面罩下发出的，显得十分低沉。Wayne辨认出了这种声音："NEVEC！"

Yuri说道："我们有共同的目标，我不认为会有什么问题。"

"那我们就等着你的行动了。有了你的帮助，我们的暖界计划应该会有很




大的进展。"

"代我向Isenberg指挥官致意。"Yuri说道。

门打开了，两个穿着NEVEC制服的人走了出来，冷冷地看了门外的Wayne一眼，一言不发地离开了。Wayne走进屋里。

"你在偷听吗？"听到Wayne进来的声音，Yuri说道，"这可不好。"

"你跟NEVEC合作？"Wayne质问道。

"暖界计划的目的是改善这颗行星的地表，让它变得温暖起来，适合人类居住。"

"改善地表？这不可能！"

"我一直在寻求能够让行星变暖的方法，为在这里生活的人们带来希望，NEVEC跟我目标一致。"

"这么说清除Akrid只是一个幌子啦？"Wayne气愤地说道，"你欺骗了Luka和Rick！"

"不，他们理解我的行动。"Yuri冷静地回答，"你该去休息一下，我会为你计划好明天的路线。明天的工作不会轻松的。"

## 任务04 山区路线一

■目标：按照第一路线爬上山顶，找到通往下一区域的道路。
■地点：山顶。
■提示：山上有条岔路通往错误的方向，因此要注意选择正确的路线。

开始在狭窄的山道中前进，山壁上有很多Akrid巢穴，要注意清除。向右转过一个弯之后会有两只甲虫形的Akrid撞过来，躲开之后将它们杀死。启动一个数据终端之后，从地面的洞口跳下来到一个大厅之中，四周有大量的巢穴和数不清的Akrid，想要把它们全部消灭掉得花不少的工夫，如果不想恋战的话也可以直接从出口离开，不过走之前最好在地面上捡一把重机枪带上。

跳上高台，经过一道门洞之后前面的大厅中央的铁架上会有敌人向Wayne发射火箭弹，同时左侧也会有一个VS杀过来。千万不要硬闯，退回到门洞外面，拉开距离，利用重机枪射程较远的优势将铁架上的敌人射杀。然后再射击VS头部驾驶员的位置，直接将驾驶员击毙，把这台VS抢过来。有了VS，就可以较为轻松地清除掉大厅里其他的敌人了。要注意敌人还有一台VS，而两只甲虫形的Akrid也会从背后出现。



消灭所有敌人之后跳上右前方的高台，离开VS进入小门中。来到室外，一只巨大的Akrid会从Wayne面前飞过，带起的气浪将Wayne掀翻在地。不过这个Akrid马上离开了。从前面的窗口跳下到传送平台上，沿着山壁上的轨道向上，但是没多久轨道就被一只球形的Akrid炸断。不要迟疑，赶快用钩绳攀上右边的山壁，不要与上面的敌人纠缠，沿着山道向上进入室内。启动终端之后进入附近的VS中。这种型号的VS具有二段跳跃的能力，沿着周围的平台逐层跳上，到最高层后从屋顶的窗口跳出去。

在这里的数据终端附近还可以在雪堆中找到一台被掩埋的VS，建议换上。然后从旁边的石块上跳到山顶，进入本关的Boss战。

### Boss战：蜂形Akrid

这个Boss攻击力极强，非常难对付，与它作战必须找对方法。首先，在这里有一台备用的VS，如果Wayne驾驶的VS被炸毁的话可以更换。不过这台VS性能不佳，而且更换起来需要花费不少的时间，所以还是尽量用一台VS搞定吧！在这片区域前方有一个小小的土堆，它可以说是Wayne"最好的朋友"，利用它作为掩体可以躲开Boss的很多攻击。

首先，在土堆的顶上有两支火箭筒，这是对Boss最好的武器。如果能够在近距离准确命中Boss腹部的弱点的话，能够造成极大伤害，赶快把它们装备上吧（建议不要两支都装上，因为一但VS被炸毁，上面安装的武器就会随之毁坏，最好还是先留下一支备用）。Boss的攻击方式有三种：一是向前方直线式射出子弹；二是呈扇面放出子弹；三是在身体周围放出小型的Akrid，实际上是追踪式导弹。前两种攻击方式可以用快速的移动来避开，或者在土堆后面躲过。而当Boss使用第三种攻击方式的时候会有较长的时间停滞不动，此时就是最佳的反击时机，赶快用火箭筒射击它的腹部吧。发射火箭弹之后赶快躲到土堆后面避开飞过来的小型Akrid，如果对自己的枪法有信心的话可以用机枪把小型Akrid全部击爆。要注意火箭筒是单发式的，发射一次之后要记得马上装填弹药，不然想发射的时候却打不出来就浪费机会了。

当Boss损失大约一半体力的时候，会飞到远处，然后狠狠地撞击过来。这一撞威力极大，而唯一的应对方式是躲在土堆后面。接下来Boss会进入狂暴状态，攻击频率大幅度提升，而且还会使用大范围放出爆雷的攻击方式。此时惟有利用土堆闪避了。等到有机会的时候再用火箭筒反击，多加练习吧！



"Wayne！"Wayne刚回到基地，Luka就走了上来，"Yuri他……"

这时Rick也急匆匆地冲了进来："Yuri的东西，全都不见了！"

"什么？"Wayne和Luka都大惊失色。

"他到底去哪儿了？"Luka担忧地说。

"这个笨蛋！"Wayne一拳砸向桌子，气恼地说道。

"你知道什么吗？"Luka问，"Yuri去哪儿了？"

"我不知道。"

"你撒谎！"Luka失去控制地大叫起来。

Rick显得一筹莫展："我们现在怎么办？"

"还能做什么？"Luka似乎找回了一点理智，"我们去干掉绿眼怪，等Yuri回来……Wayne，这座山脉是接下来的目标，爬上山顶将会很艰难。最好准备吧。"

"好吧。"Wayne回答道。

## 任务05 山区路线二



■目标：按照第二路线登上山脉，穿过隧道到达山的另一边。
■地点：道路尽头。
■提示：山顶上有巨型 Akrid 飞过，小心避开它掀起的气浪。

首先使用钩绳借助山壁上的废墟逐层跳上。山壁上有很多Akrid的巢穴，由于它们数量众多、分布分散，因此想要全部清除的话会花费很多的时间。最好的办法是不要理会路上的敌人，直接跑过去便可。需要注意的是很多地方会有石头崩塌下来，千万不要被砸到。

来到最顶层之后进入隧道之中，来到一个巨大的山洞。山洞里敌人数量众多，不要停下来和它们战斗，迅速沿着右边的通道向上跑。很快，会遇到几个从地面窜出来的植物型Akrid。这种Akrid的头部是圆球形，能够放出飞弹。就在附近有一架VS，乘上它沿着道路继续前进，除了挡路的敌人之外，其它一概不予理会即可。来到道路尽头，进入右边的洞口，可以在里面找到另外一台VS，换上它从洞口另一边出去。启动数据终端之后跳下右边的石台，进入另一个洞口。落下几层之后来到一个中央有冰柱的房间。进入对面的小洞，落到Boss的房间之中。

Boss战：Akrid女王

这个Boss是有长长前肢的那种Akrid的加强版。它的攻击方式主要有两种：一是用前肢挥舞，尤其是贴近地面的横扫，攻击范围极大；二是吐出冻气。这两种攻击方式都可以利用VS的二段跳能力来避开。只要看到它作出攻击的准备动作，就马上向侧面跳起来并且在空中滑行一段距离就能躲过了。

这个Boss的弱点在于头顶黄色的区域，但是无法直接攻击到这里。首先必须攻击它的前肢与身体连接的黄色部位，使用火箭筒（这里地面上可以捡到）可以很快把它的前肢打断。前肢断裂之后会掉落大量T-ENG，要注意吸收补充。它的前肢被打断之后它会趴倒在地上，抓住这个时机攻击它头顶的弱点。接下来它的前肢又会再生，重复以上步骤即可。这片区域还有两台VS以及其它很多武器可以换用。

Wayne来到基地外，Luka迎了上来：“我们终于可以面对绿眼怪了。”

“对啊。”Wayne淡淡地答道。

“对不起，”Luka说，“我之前不该怀疑你。”

“没关系。”Wayne说。

“当Yuri离开的时候我们都觉得被抛弃了，”Luka黯然说道，“其实你也可以离开，但你还是留下来了。”

“这对我们很重要，Wayne。谢谢。”Rick插进来说。

看来Luka对自己仍然不能释怀：“我对之前说的话真的很抱歉……”

Wayne还没来得及回答，一架VS猛然从山壁后面冲出来，停在了他们面前。

“这不是……”Wayne认出了这架VS。

“好久不见了！”一个熟悉的声音从VS中传出来。不用说，就是曾经在大雪原中与Wayne作战的那个女人。

“回来报仇吗？”Wayne问道。

“这次先不提这个。”女人回答。

“那好，”Wayne说，“那就从VS里出来，告诉我们你的名字。”

女人从VS中走了出来。她穿着怪异的装束，发型也跟一般人不一样：“我叫Basil，我来找Solotov。”

Luka小声说道：“她应该是在说Yuri。我记得Yuri的姓就是Solotov。”

Basil忽然拔出枪来打飞了Wayne等人的武器。Wayne愤然说道：“这算什么意思？”

Basil说道：“我明白了。”

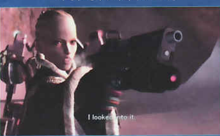
“你到底在说什么？”Luka问道。

“你们跟Solotov博士是一起的，干吗非得帮他藏起来？”

“你觉得我们应该直接把他交给你吗？”Luka没好气的问道。

“你根本不知道他的真实身份，”Basil说道，“他把我的家人和朋友带入了一个陷阱，把他们全都杀死了。”

“不可能！”Luka激动地叫道。




Basil的声调还是冷冰冰的：“我不是到这里来跟你争论这个的，把他交出来！”

“他已经离开了。”Wayne说。

“我干嘛要相信你？”

“因为事实就是这样，”Wayne说道，“不信你自己进去看看。”

看起来Basil相信了Wayne的话：“这么说他去NEVEC那边了。”

“NEVEC？”

“有什么奇怪的？他以前本来就是NEVEC的成员。”

“不许你诽谤Yuri！”Luka叫道。

“信不信由你，”Basil答道，“你叫什么名字？”她的枪口指着Wayne。

“Wayne。”得到这个答复之后，Basil又像来时一样，刹那间就消失了。

“Wayne……”Yuri担忧地说道。

“先别管这个，”Wayne说，“我们到这来是为了对付绿眼怪的。”

## 任务06 再会绿眼怪



■目标：穿过废墟进入废弃的基地。探测器显示基地中有巨大的 T-ENG 源，很可能来自于绿眼怪。 ■地点：基地内部。
■提示：提高警惕，在附近可能会遇到其它雪贼或者 NEVEC 的人。

注意本关中发出紫光的那些数据终端也是可以启动的，不要漏过了。往前走一点就会看到右边有一架敌人的VS，不要靠近，等它过来，否则可能陷入敌人的包围。这种型号的VS的弱点在于膝部，用冲锋枪射击可以很快击毁它。接下来沿着道路前进，在一堵断壁前可以找到一个火箭筒，用它把附近阳台上的另外一架VS收拾掉，并且跳上阳台启动终端。

接下来在对面的高台上和另一侧各有一座炮台，绕到后面干掉操作炮台的敌人可以将炮台夺取过来，并且用它来消灭周围的敌人。在其中一座炮台附近的高处有数据终端，下面一层还放着两支火箭筒。在道路的尽头会出现一台敌人的VS，用火箭筒或者炮台干掉它。穿过一栋房子之后来到雪地中。

在雪地里，Wayne看到了一台伤痕累累的VS。这台VS的外形是那么的熟悉，Wayne一下就认出这正是当年自己驾驶的那一台。他似乎又找回了一些回忆，父亲的话声又在脑海中回响起来。

此时对讲机里传来了Luka的声音：“Wayne，到这儿来，你得看看这个。”

Wayne走过去，看到的是另外一台VS。“我们在废墟下面找到了它。”Luka告诉他说。

“我父亲的VS……”Wayne说道。

几个小时之后，Wayne正看着Luka在电脑上分析数据。

“很抱歉总是把所有的战斗任务都留给你，”Luka说，“我只能帮你做这些。”

“好了！”她忽然兴奋地说道，“你父亲的VS引擎仍然能够正常工作，只要修好了外壳就能使用了。虽然有点旧，不过已经很不错了。”

这时Rick从VS中探出身来：“老姐，这不是一台普通的VS！引擎是强化过的，这也许是世界上最先进的一台VS——怎么样，Wayne？”

“我会驾驶它的。”Wayne坚定地说道，“而且我已经知道自己的第一个目标是什么了！”

“你的父亲与你同在。”Luka欣慰地说。

“谢谢，”Wayne回答，“你们两个找好掩护，让我们开始行动吧！”

在这一部分中Wayne是不能离开VS的，因此VS的耐久度耗尽也就意味着Game Over，要小心。这台VS性能极佳，行动速度很快，而且可以在空中长时间滑行，按下Y键可以高速冲刺。不过空中滑行和冲刺都需要消耗T-ENG，因此也不能滥用。

Boss战：绿眼怪

报仇的时刻到了。这个Boss的身体两侧各有一排“眼睛”，很显然，这就是它的弱点所在。Boss的攻击方式主要有三种：一是用身体撞击，二是放出连续的冰锥，三是从嘴中吐出冻气。虽然它身形庞大，但是动作却并不缓慢，撞击过来的时候如果没有预先提防以及迅速反应的话，就很难躲开。在这里要多多利用VS的空中滑行和冲刺能力来躲避Boss的攻击。

这里的场地是一条四方形的通道，Boss会在其中不停绕圈，有时候也会忽然向后撞或者转过身来。为了避开Boss的撞击以及攻击它侧面的弱点，要尽量避免停留在它的正前或者正后方。用火箭筒和机关枪能够很快地击毁它的眼睛，而每当一只眼睛被破坏掉的时候都会流出不少T-ENG，要注意吸收。

当Boss身体两侧的眼睛都被破坏掉之后，它的额头上还会露出四只眼睛。此时它的动作会变得更加迅速，而且撞击的距离也更远。由于要从它的正面攻击它的弱点，因此危险性更大。要时刻注意Boss的行动，当它作出攻击的准备动作的时候就要迅速利用冲刺避开。

破坏掉它额头上的四只眼睛之后，它真正的弱点终于露了出来，仍然是在它的额头之上。此时它会疯狂地发射冰锥，而且每次撞击都会几乎贯穿半圈通道。此时就要躲在角落附近，但是不要停在角落里，一定要给自己留下后退的余地。当Boss绕过一圈从通道对面出现的时候，给它额头来一炮，然后马上按Y键向后冲刺到角落之中，贴紧墙壁，这样就能避开它的撞击。同时也要注意左右移动以闪开冰锥。这样重复几个回合，就能将它击败了。

“我们成功了。”Wayne长吁出一口气，对自己说道。这时候似乎有一道闪光划过他的脑海，记忆又回到了他的眼前。

Wayne看到自己的父亲Gale倒在血泊之中，艰难地说道：“为什么……要出卖我们，Solotov，这……是NEVEC的圈套……”

“Solotov？”这个名字带给Wayne的不仅仅是震惊而已。但是回忆又再次中断了。

“你还好吗，Wayne？”Luka骑着一辆机车赶了过来。

“嗯……我只是有点激动。”

此时一些NEVEC的士兵出现在附近。“雪贼，”他们通过对讲机向指挥官报告，“也许跟我们在工具车里找到的那个是一伙的。”

“给他们点颜色看看。”对讲机里传来一个冷冰冰的声音。

NEVEC士兵向Wayne和Luka猛烈的开火，Wayne利用VS挡了下来，并且开炮还击。

一个人正在监视器中观看着这场战斗：“那架VS太棒了，看看它能不能对付这个吧。”接着，他按下了发射按钮，一排飞弹向Wayne飞过去。Wayne尽力闪避这突如其来的攻击，但还是被击中了。

敌人围了上来。一架重型VS出现在Wayne眼前：“雪贼，我看你过得还不错

嘛，不过现在是时候让你从这个世界上消失了。”

VS的座舱打开，一张苍白的脸露了出来：“疆界计划是无论如何都要继续下去的。”

让人惊讶的是，那个人的手臂上也安装有和Wayne相同的生命维持装置。看到这个装置，Wayne的回忆再度闪现了。

“好久不见。”那个人狞笑着走近倒在地上的Gale。

“Bandero，你这个混蛋！”

“去死吧，Gale。”Bandero说道。士兵们对Gale一阵扫射……



“Bandero！”Wayne看着眼前这个真正的杀父仇人，“我要杀了你！”

“尽管试试看。”Bandero冷冷地说道，并且向Wayne猛烈地开火。虽然Wayne避开了他的攻击，但是阴险的Bandero却向Luka发动了攻击。在Wayne为Luka而分心的时候，自己却被击倒了。

“对不起，父亲，我又要把你抛下了。”Wayne对着自己的VS愧疚地说道。他奋力冲出了驾驶舱，抢到机车前，抱起Luka飞驰逃离了敌人的包围圈。

“太漂亮了……”而Bandero则用贪婪的眼神看着Wayne留下的VS，打开了对讲机：“Isenberg指挥官，过来一下，我有点有意思的东西给你看看。”

Wayne和Luka来到了停放工具车的地方，但是工具车已经被击毁，燃烧着大火。

“Rick！”Luka尖声叫道，但是却不见Rick的踪影。

剧痛又向Wayne袭来。“一定要……阻止他们，”Wayne看到血泊中的Gale对自己说，“一定要不惜一切代价阻止疆界计划……这关系到你最宝贵的东西……”

一年过去了。在这一年中，为了扫清疆界计划的一切阻碍，NEVEC更加激烈地对雪贼和Akrid发动打击。此时，与Rick失散的Wayne和Luka也失去了自己的基地，不得已继续采用游击战术与NEVEC对抗。这一天，他们俩发现了NEVEC部队的踪迹。

“他们正朝红贼的基地进军。”Luka说，“我们应该阻止他们的行动。”

“看看我能做什么吧。”Wayne说道。

## 任务07 NEVEC奇袭作战

■目标：追踪行军之中的NEVEC部队，到达他们的目的地——红贼基地后方。
■地点：基地后方。
■提示：NEVEC的目标是基地附近的红贼，一定要抢先赶到。

启动面前的数据终端之后贴着山壁向右走，尽量避开沿路的敌人，来到两个紧邻的机库旁边。其中一个机库中有一台VS，而另一个机库中则是大量武器弹药，机库附近还有数据终端可以用来补充能量。除此之外，在这片雪原中



还遍布着其它很多可更换的VS、机库、数据终端、储存罐等等物体，补给物资可以说是空前丰富。不过相对的，这片区域的敌人也数量众多，各种型号的VS有十数台以上。因此，一场火爆的机器人大战在所难免。注意步步为营，不要冒进而引出过多的敌人，就不难取得胜利。清理掉敌人之后进入雪原对面的基地之中。

Luka跟随Wayne后面来到了基地中。他们看到一台工具车。

“哇，看上去真不错，我们可以使用这个。”Luka说，“再也不用住小帐篷了。”

这时从背后传来了一阵响动。两人回过头，喜出望外地看到站在背后的居然是Rick！

“真不敢相信我看到的……”Rick说道，“Luka！Wayne！”他扑了过来，高兴地和Luka抱在一起。

“就像做梦一样，”三个人在屋里坐下之后，Luka说道，“你一个人是怎么度过这段日子的？”

“我不是一个人，”Rick回答道，“有人帮助了我。”

“谁？”

“Basil。”

“Basil？”这个名字让Wayne和Luka都很惊异。

“是啊，还记得我们分开之后吗？工具车遭到了攻击，但是Basil救了我，然后我们就来这儿了。”

“可是Basil不是在找Yuri吗？”Luka问。

“后来她发现自己找的那个Solotov并不是Yuri。”

“不是？”Wayne问道。

“不，而是一个叫做Ivan Solotov的人。”

“Ivan？”

“对，Yuri的父亲。”

“那她为什么要找这个Ivan呢？”

“Ivan是个叛徒，”Rick说道，“由于他的出卖，Basil失去了一些很亲密的人。”

Solotov……出卖……这些词让Wayne又想起父亲的话：“为什么出卖我们……Solotov……”这两件事情之间会有关系吗？

“那Basil呢？她那儿去了？”Luka问。

“她去NEVEC的研究基地了，希望在那儿找到一些线索。”

“她什么时候回来呢？”Wayne问道。

“要我说，与其等她回来，不如自己去找她。”

“那就走吧。”Wayne说道。

“好极了，我已经厌烦每天只是修理机器的工作了。”Rick高兴地说。

接下来回到了“大雪原横断”任务中的场景。在这里同样是要穿越辽阔的雪原。不过这一次拦截Wayne的不再是那种“巨型蚯蚓”，而有长长前肢的Akrid，而且还是加强版！这种加强版的敌人攻击力十分惊人，可以连续数次挥舞前肢攻击前方极大的范围。它的弱点仍然是在腹部，不过防御力有所提高，想要打倒它绝非易事。这里还会有很多圆球植物型敌人出现，放出漫天的飞弹。更可怕的是，这里的敌人是无限出现的！因此，千万不要跟它们纠缠，驾驶VS尽量向发电厂的方向前进吧。路上可以找到数台供更换用的VS，补给不是问题。到发电厂之后从台阶上去，进入二楼的门。在发电厂中除了NEVEC的士兵之外，还有无数浮游激光装置。这种装置探测到Wayne之后就会进行攻击，而只有在它们外壳打开的时候才能击毁它们。这里想要全数消灭敌人是不现实的，因此还是走为上计吧。目标是对面的高台（上面有一个敌人的VS和两座炮台），轰开墙壁上的铁门，跳入其中，然后乘上VS坐电梯来到楼顶，进入本关的Boss战。

### Boss战：NEVEC VS

这个Boss的本体主要有三种攻击方式：一是电浆炮，速度极快，可以射击Boss前方的直线范围，而且攻击动作不明显，往往在不知不觉中已经被击中了；二是改变形态之后撞击，威力极大；三是飞起之后降落在高台上，并且使用散射炮弹进行攻击。而除此之外，它还会召唤出四个小型的“浮游炮”。而浮游炮的攻击方式也有激光、飞弹、炸弹等几种。浮游炮可以用机枪扫射的方式击毁，每击毁一个浮游炮都能掉落不少T-ENG。不过隔一段时间之后，又会有新的浮游炮补充进来。

除了要时刻注意浮游炮之外，对付Boss本体的方式是利用这里的三个高台作为掩护。由于Boss的电浆炮和撞击这两种攻击都是直线式的，因此只要躲在高台后面就不会被击中。而当Boss飞起之后降落在高台上的时候，就是最佳的反击时机，用火箭筒命中一发可以对它造成颇大的伤害，然后马上侧向移动避开它的攻击。

在这一战中并没有VS可供更换，但即使VS被击毁，也并非没有取胜的机会。相反，由于步行状态的行动较为灵活，而且目标较小，因此Boss和浮游炮的很多攻击方式都会失效。只要能够灵活地与Boss周旋，不断击毁浮游炮来补充能量，维持自己的体力，就能够不落下风。当然，在步行状态下如果遭到数次连续攻击的话可能会导致直接Game Over，因此也要小心！

Wayne来到了基地中的控制室，发现一个身着NEVEC制服的人在电脑上查询着什么。

Wayne从背后靠过去，举枪指着那个人：“不许动，把面罩摘下来。”

那个人取下面罩，露出一张看起来并不年轻的脸。

“你在做什么？”Wayne问。

“我没必要回答你。”那个人也掏出了手枪，和Wayne对峙。

“恐怕你非回答不可。”Wayne拿枪指了指他的头。

“你要开枪吗？”那个人并不为之所动，“一对一公平决斗的话你是打不过我的。”

“那二对一怎么样？”Basil从旁边出现了，“把枪扔了，回答他的话！”

那人缓缓地丢下枪，举起手来。“你在这儿鬼鬼祟祟地做什么？”Basil问。

“疆界计划。”他回答。趁着Wayne一愣神的工夫，他猛地扑向Wayne，企图夺走Wayne的枪。但是Wayne和Basil还是合力将他制服了。一个PDA从他口袋里掉了出来。

“很高兴再次见到你，”见到局面已经在控制之下，Basil转身离开了，“如果需要找我的话，Rick知道联络方法。”

Wayne带着自己的俘虏回到了工具车，将PDA交给Rick分析。

“他名叫Joe，为NEVEC工作。PDA需要密码，但是很容易解开，”Rick看着数据说，“哈！我解开了！”

“里面是什么？”Luka急切地问道。“是疆界计划！”

“噢？说了些什么？”Luka和Wayne都凑了过来。

“里面说疆界计划是让行星的表面变暖和，并且消灭掉Akrid。”

“听起来倒是不错。”Wayne说。

“计划所需的能量是通过火山基地来收集的，”Rick继续说道，“这还有一份研究者的名单。”

“什么？”他忽然惊异地说道。一张熟悉的脸出现在电脑屏幕上：“首席研究员，Yuri Solotov……”

看来Yuri确实是为NEVEC工作，确认了这个事实之后Yuri和Rick都显得情绪低落。

“火山基地在什么位置？”Wayne问道。

“很远，你得穿过峡谷。”

“那就去峡谷吧，如果我们能够到基地里，也许会发现更多关于疆界计划的线索。”

## 任务08 峡谷地区火山基地攻略

■目标：穿过峡谷，压制火山中的基地。
■地点：火山基地。
■提示：在这片区域中有很多岩浆地形，小心不要落入其中。

在这里会遇到一种蝎子形状的Akrid，这种敌人行动非常迅速，攻击力也较强，但是弱点在于防御力不高。用手雷可以把它们炸翻在地，然后补上几枪就可以干掉了。在基地中可以找到一台与上一关的Boss相同型号的VS，Wayne能够驾驶它。这种VS可以按下Y键改变形态。在VS形态下LT键是火炮，RT键是电浆炮。而在高速形态下RT键是发动钻头，X键是发动钻头并且向前撞击。穿过工厂来到室外之后，可以看到对面有一条高架公路。在下面的低地还有很多Akrid，是战是逃就看各位自己选择了。从下面绕过去，跳上高架公路，可以找到更换用的VS。从公路一端的尽头进门来到下一个区域。

Wayne回到工具车，Basil也在这里，她正看守着Joe。Wayne走过去解开了Joe。

"你要放了我吗？"Joe问道，"什么意思？"

"我要和你做个交易，"Wayne回答，"如果你告诉我们去火山基地的路线的话，我们就保证你在这里的自由。"

"你想要知道去火山基地的路线？"

"对，最快的一条。你知道，对吧？"

"好吧，就这么说定了。"Joe答应了。

"带他到机舱去，Luka。"Wayne说。

"你呢？"Luka问道。

"我有点话要和Basil谈。"

"我有点问题要问你。"等Luka等人离开之后，Wayne说道。见Basil看着自己手臂上的生命维持装置，他解释道："这是我父亲送给我的。"

"你父亲是谁？"

"Gale Holden。"



听到这个名字，Basil轻轻地点了点头："Gale曾经救过我。"

"他也在那时候给了你生命维持装置，是吗？"

"对。这种装置是和疆界计划同时研发的。Gale不信任NEVEC，因此瞒着他们进行研究工作。我们不知道到底是谁让他对NEVEC产生了怀疑，不过我和我丈夫都信任Gale，并且支持他的行动。最后，我丈夫和Gale一起因为Solotov的出卖而死。"

"你确认是他出卖了你们吗？"

"是的。Solotov是唯一一个知道疆界计划基地位置的人，Gale应该也跟你提起过吧。"

"我在想……有关Ivan Solotov的事情，会不会也是NEVEC那边制造的假象呢？"

"你为什么这么想？"

"没什么……"

"也许我们还需要做更多的调查，"Basil盯着Wayne的生命维持装置，说道，"那个装置，看起来像某件事情的关键所在。不过它在失去能源的状态下被冰冻了30年，现在的机能似乎有些不正常。"

"很抱歉打断你们的谈话，"Luka的声音从对讲机传过来，"Joe为我们指出了一条路线，如果你们已经准备好的话，请过来一下。"

Basil笑了笑，向门口走去。Wayne叫住了她："等一下，你说的30年是怎么回事？"

"Gale的死已经是30年前的事情了。而我是那之前10年到这个星球来的。"

"什么？你再说什么？"Wayne对这番话显得难以置信。

"是这个延缓了衰老。"Basil举了举手上的生命维持装置。

"我……在Yuri找到我之前，我在雪中被埋了30年？"Wayne对这件事情大为震惊。

"看来是我们分头行动的时候了。"Basil说。

"Basil……谢谢。"

击毁几个激光装置之后乘上前面的VS，打碎旁边的储存罐补充一些能量。往前走到公路上。目标是左前方岩浆对面的隧道。路上会有一些敌人的VS阻截，不过在附近也可以找到一些更换用的VS。如果不想花费太多时间的话，也可以无视敌人，凭借VS硬闯进隧道。在隧道中跳入地面的洞口，然后从另一边出来，来到基地之中。经过几个房间之后，来到Boss所在的大厅。

### Boss战：NEVEC VS

首先干掉三台小型的VS，接下来就要与Boss作战了。这个Boss的外形与上一关的Boss颇为类似，攻击方式也有一些相似的地方。它主要的攻击方式也包括飞弹、电浆炮等等，但不同的是大都具有追踪性能。要躲避它的攻击可以按Y键使用VS的高速行动能力，不过即使这样也很难避开。不过对付它有一个最为简单的方式：注意大厅的一端有三根柱子，这三根柱子是无法被摧毁的，因此可以用它们作为掩体，和Boss"捉迷藏"。只要躲在柱子后面，Boss的攻击就完全失效了。耐心等待时机出现之后，用火箭筒对它的头部开一炮，可以对它造成很大的伤害。只要好好利用柱子，应该可以非常轻松地取得胜利。




"干得不错啊，一个人就摧毁了这整个基地。"刚击败眼前的敌人，Wayne忽然听到了一个怪异的声音。Wayne一抬头，看到一个男人坐在高处："这可不是一般人能够做到的。"

"有些奇怪，"Luka通过对讲机告诉Wayne，"我没有在这片区域探测到生命反应。"

"你是谁？"Wayne问道。

"我的名字是Dennis Isenberg，我是NEVEC在这个星球上的总监。你是谁？"

"Wayne。"

"一个没有Akrid的完美星球，"Isenberg站了起来，"这就是疆界计划将要带给我们的，让我们在这个星球上的移民摆脱噩梦。50年来，一些人决心背弃我们的计划，他们成为了无法无天的雪贼。让这些事情发生是我们的错误，我们对他们太过仁慈。不过现在，我们决定对这些以前的同志采取行动。当然，如果他们不妨碍我们的行动的话，我们也不会拿他们怎么样。可惜的是，他们让我们失望了。因此他们要付出代价。"

"用他们的生命吗？"

"有时候不得不这样。你知道，要杀死一个曾经跟自己很亲近的人，感觉不怎么好。"

"这么说是你杀死了我父亲？"

"你父亲？我杀死了他？"

"我父亲曾经努力阻止疆界计划！"

Isenberg眼睛里闪过一丝诡异的光："这么说你是Gale的儿子喽。多么忧伤的结局啊，我曾经让Gale站到我这边来，有了他的协助我们一定能够实现这个计划！尽管Gale不在了，不过我还是希望你理解我的立场。我们还有很多要做的工作，我相信我们之间能够达成理解。"

"理解？"Wayne轻蔑地说道，"就像你和Yuri所达成的那样？"

"啊，Yuri，他的贡献为我们大大地推动了计划。他，曾是一个多么有才华的年轻人啊。"

"曾经？"这个词让Wayne十分震惊。

"别着急，"Isenberg阴阳怪气地说道，"我还没有杀掉他，他只是去了一个很安静的地方休息去了。"

Wayne再也压抑不住心中的怒气，拔出手枪来对准了Isenberg。

"啊，太糟糕了，看来今天我们没法继续沟通了。"Isenberg说道。Wayne对他扣动了扳机，然而Isenberg却消失在空气之中。原来刚才只是一个虚拟的投影，Isenberg本人并不在这里。

Wayne懊恼地回到了工具车。大家都觉得一筹莫展。

"长官，"Wayne对这个称呼显得有些愕然，一抬头，原来是Joe在叫自己，"接下来有什么计划？"

Wayne没有回答。"我们不能坐在这儿干等啊。"Joe说。

"没人愿意干等！"Luka激动地说道，"但我们现在没有任何线索。我们甚至不知道NEVEC打算干什么……或者Yuri打算干什么。"

Joe沉默了片刻，取出来一个微型磁盘："我想还有一条线索。"他把磁盘放入电脑中，显示出地形图，"这个地方也许值得去查看一下。"

"可这里只是峡谷。"Rick说。

"没错，我们曾经到过这个峡谷，不过这里还有一片地下的区域。"

"地下区域？"

"没错，看这里，"Joe指着地图，"很隐蔽，但是能够发现巨大的T-ENG储存。"

"T-ENG储存？"

Joe继续向大家解释："5年前，那里有一个尚未完工的发电厂停止建设了。那里还储存着可供NEVEC使用数年的能源。从这些线索看，它也许会是疆界计划的秘密基地——当然，只是一个猜测。"

"也许你的猜测是对的。"Luka说，"我们出发吧，Wayne。"

## 任务09 巨大T-ENG热源探索

■目标：进入峡谷内部，找到强大T-ENG的来源。
■地点：峡谷深处。
■提示：峡谷内部是一个废弃的基地，已经被Akrid占领，谨慎前进！

本关开始的部分可以说是游戏中难度最大的一段。首先要清理掉高架公路上的敌人，并且利用储存罐、数据终端等尽量补充能量。接下来，利用在公路上找到的火箭筒、狙击步枪等武器，尽可能多地消灭公路下方低地以及对面高台上的敌人、炮台和VS。注意敌人的射程也相当长，不要被它们击中了。接下来跳下公路，目标是左前方高处的出口，但是那里有不少敌人把守，直接过去的话必死无疑。而附近唯一能够找到可使用的VS的地方是右边空地的机库。但是那里同样是重兵把守，一旦靠近就会招来枪林弹雨。这里惟有靠你自己的技术，逐步地将敌人清理掉，而且动作还要尽快，尽量减少T-ENG的消耗，否则即使登上了VS也会由于能量耗尽而无法行动。在机库中有两台VS，如果能够在保有500以上T-ENG的情况下登上去就算是成功了一半。接下来利用周围的储存罐补充T-ENG，小心地消灭掉周围所有的炮台和敌方VS。在这片区域左侧较高处有几个储存罐的地方还摆放着不少武器，不过附近也有敌人的VS把守，要小心。

如果能够成功地清除掉这片区域的敌人，接下来就可以松一口气了。用远程武器将出口附近敌人的VS轰掉，然后

跳过去进入基地之内。基地里是NEVEC部队和Akrid混战的局势，有时候不妨离远一点坐山观虎斗，然后做收渔翁之利。在基地中找到向下的隧道，途中也可以找到VS更换。一直向下进入矿洞之中，沿着道路前进，最终来到一个圆形的大厅，迎来本关的Boss战。

**Boss战：蜘蛛形Akrid**

本关的Boss就像一只巨大的蜘蛛，身体覆盖了整个屋顶，而Wayne驾驶的VS只能在它肚皮底下行动。这个Boss的弱点在四肢的关节部位。这里最好使用机载霰弹枪（这个房间的地面上能捡到不少），攻击它腿上发亮的部位，很快就能将其打断并且掉落一些T-ENG。断了一条腿之后，Boss会从腹部放出很多幼虫，这些幼虫如果接触到的话就会爆炸，不过它们行动较为缓慢，也不会非



常主动地靠近，因此尽量避开吧。如果幼虫实在太多的话，可以用霰弹枪清除一下。

Boss的断肢过一段时间就会再生，在此之前要再打断它一条腿。当Boss两条腿被打断之后，就会趴倒在地，露出背上的弱点（红色发亮的区域），赶快用各种武器一通猛轰吧，这样能让Boss损失大量体力。接下来重复以上步骤，当Boss的体力损失一半以上的时候它会向整个房间周围吐出丝网。此时要赶快开枪打破丝网的包围，离开Boss身体正下方的区域，否则会被它压个正着。总的来说这个Boss比前几关的Boss都要容易不少，相对于本关最初的阶段更是难度大降，相信大家都能顺利取胜。

“Joe可真是给我们惹来一场大麻烦啊。”Wayne通过对讲机对Luka说。

“Wayne，Joe不见了。”

“不见了？什么时候的事情？”

就在这时，Bandero猛然出现在Wayne面前：“千得不错啊，不过这不会给你带来什么好下场的。”他奸笑着：“我很好奇，我得亲自看看最新型号的生命维持系统……”

Wayne勃然大怒地挥拳向他打去，反被Bandero打倒：“把这么好的东西给你实在是太浪费了……而且我觉得世界上拥有这东西的人太多了。”

Wayne被打倒在地，Bandero叫出两台NEVEC的VS，意欲把Wayne杀死。但随着一声巨响，一台VS被轰倒在地。原来是Joe也来到了这里，手里拿着一把重型的激光枪，显然是他打倒了VS。

“你没跟我提过要杀死他们！”Joe把枪放下，跳下高台，对Bandero喊道，“Isenberge的计划只是引开他们的注意力，这样就可以启动疆界计划，让星球变暖，把Akrid消灭掉，让这里变成绿色的天堂。当他们看到这样的结果之后，就会改变自己的立场。”

“你不会看到什么绿色的星球的。”Bandero说道。



“什么？”

“疆界计划启动之后，行星上的生物都会被杀死。只有消灭掉所有的生物，我们才能开发这个星球上巨大的能源。听听我们的指挥官是怎么说的吧！”

Isenberg的声音从扩音器中传出：“明日的先驱们，150年来，我们在这个星球上的移民计划一直被各种因素所阻碍。Akrid、还有那些分裂主义者所组成的雪贼，用各种手段妨碍我们的前进。但是现在，疆界计划能够为我们解决这些问题。我们清除掉星球上所有的Akrid，以及那些其它令人讨厌的东西。Akrid被消灭之后，还会释放出巨大的能量，让星球变暖。”

Bandero嘿嘿地笑着：“令人讨厌的东西，当系统启动的时候，就是你们的末日了。”没有人注意到，此时Rick悄悄地潜伏了进来，举起了刚才Joe用过的那支枪。

Isenberg继续发表着自己的演讲：“我的追随者们，当程序启动的时候，你们要进入轨道电梯中，启动休眠程序。在基地中你们不会受到系统所释放的能量侵害。当世界被改变之后，你们将是这个完美世界的第一批见证者！这是向这个行星的第三次移民计划，它将把这里变成天堂，这里所储存的巨大能量不仅会为NEVEC，而且会为全人类带来繁荣的时代！我们是开创这个奇妙世界的先驱！现在，是进入轨道电梯的时间了，好好休息，我们会很快见面的！”

“听够了吗？”Bandero举起枪来，指着Wayne和Joe，“我们的小聚会快结束了。”

此时Rick扣动了扳机，击毁了另外一台VS。在混乱之中，Joe搀起了Wayne向外逃去。

“这……全都是圈套……”Wayne呻吟道。

“对不起，不会有下一次了。”Joe说道。

Wayne在工具车中醒来，T-ENG正被输入他的生命维持装置，让他恢复体力。

“我能感觉到，”他对旁边的Luka说，“我失去记忆也许和这个装置有关。”

“什么？”

“Basil告诉了我关于这个的事情。”Wayne说。

此时，在另一个房间中，Joe正和Rick交谈着。“我能理解，你们对我很失望。”Joe说道。

“我确实很失望，”Rick回答道，“



不过你也被欺骗了。不管怎么说，那都是过去的事情了。”

“没错，”Joe欣慰地说，“我会补偿的。”

Wayne已经把之前和Basil的谈话内容都告诉了Luka：“怎么样，你相信我吗？”

“为什么不相信呢？”Luka微笑着说道。

“其实第一次听到的时候，我自己都不相信。”

“确实有点离奇，不过我信任你。”Luka说。

这时候Joe走了进来：“长官，我可以带你去轨道电梯。”

Luka带有敌意地看着Joe，显然并不相信他。Wayne挥挥手让Luka平静下来：“Luka，我能跟Joe单独待一会儿吗？没关系的。”

Luka不太情愿地走出了房间。Wayne从床上坐起身来，对Joe说：“怎么一脸严肃的表情啊。”

“我以前根本不知道，疆界计划是要消灭星球上所有的生命。我只是想要消灭Akrid而已。请你相信我。”

“我相信你，”Wayne郑重地说，“那我们怎么去轨道电梯呢？”

“有条捷径，但是需要经过Akrid占领的区域。我对Akrid的行踪很清楚，我可以为你指路，尽量避开它们。”

“全靠你了。”Wayne向Joe伸出手，两个人的手紧紧地握在一起。

## 任务10 轨道电梯地下设施强袭

■目标：从Akrid占领的区域穿过来到基地电梯附近。
■地点：电梯。
■提示：在本关中将会遭遇大批Akrid，此外还有一些NEVEC遗留的炮台。

登上前方角落中的VS，消灭掉附近的Akrid，然后从旁边跳下，可以看到一条通道。通道右侧的石壁可以跳上去，在顶端跳入地面的洞口。经过几个房间之后，来到本关的第一个Boss面前。

**Boss战：植物型Akrid**

这个Boss身体共有三个部分：中央的本体，左右两边各有一条触手。首先用火箭筒、霰弹枪等大威力武器攻击触手的末端，炸掉外壳之后露出里面红色的弱点部分，此时触手会从地面的洞口中缩回去。马上离开VS，跟着触手进入洞口，可以看到触手缩在Boss的身体里面，只露出末端的弱点部位。继续攻击它的弱点部位，直到将触手摧毁为止。接下来Boss会从本体的“嘴”中露出一个红色的柱形器官，这就是它的弱点，用火箭筒轰一发就能打掉它极多的体力。这个Boss可以说是相当容易，唯一要注意的是它会放出水母形状的Akrid在房间中漂浮，如果VS接触到这些“水母”放出的电流就会长时间麻痹，无法行动。因此小心避开吧。

击败这个Boss之后从它身后的隧道进入，来到基地内部。这里有很多Akrid以及一些NEVEC的自动炮台，道路也稍微有一点复杂。不过相信能够打到这里的各位技术应该都有一定的水准，就不再详细说明了。由于是在基地之中，因此能够找到不少可供换用的VS，尤其是最后来到机库之中，满地都是可用的VS，简直是取之不尽。

Wayne遇到了赶来的Joe。

“接下来我们就要进入NEVEC的基



地了。”Joe说。他把一个奇异的晶片递给Wayne。

“这是什么？”

“你的一个朋友让我交给你的。”

“你是说……Yuri？”

“没错，他曾经跟我接触过，试图告诉我事情的真相，但那时候我相信Isenberg，而听不进去他的话。”此时Luka和Rick也赶来了。

“我那时候跟他保持着距离，”Joe继续说道，“但是有一次他很紧急地叫我去找他，可是当我过去的时候只发现了这个装置和一张字条。”

“字条上写了什么？”Luka问。

“上面说，请一定要把这个装置交给一个叫做Wayne的雪贼。而当Isenberg让我去接触同一个人的时候，我觉得非常诧异。”

“那Yuri呢？他怎么样了？”Luka急切地问道。

“他被NEVEC囚禁了，不仅是因为他和疆界计划有关系，而且还因为他四处刺探的行为被发现了。”

“那你知道他被关押在哪儿吗？”Wayne问。

“很方便就能找到，在通往轨道电梯的路上。”

"那我们快去把！"Luka说。

"Rick！"Wayne把晶片抛给Rick，"先帮我保管这个。"然后他转身对Joe说："你已经为我们帮了太多忙了。我想你还有一些要解决的事情，我们在这里分手吧。"

Joe低下头："对不起。接下来的路线已经输入了你们的电脑，你可以得到正确的指引。对不起，之前给你带来麻烦了。"

他向Wayne伸出手："我从来没有想到过，我会和一个雪贼握手。"

在地下机库中，Wayne又看到了父亲曾经驾驶过的那一台VS。不过此时坐在里面的是不共戴天的仇人Bandero。

Wayne打开自己的驾驶舱，走下VS。而那一边，Bandero也走了下来，两个人针锋相对地对视着。

Bandero似乎很恼火："你知道我最在意的是什么吗？"

"什么？"

"我本以为我自己拥有的生命维持装置很了不起，但是看到你之后我才发现我这个只不过是个试验品而已，只是为了制造你那个最新型号的垫脚石！"

"那台VS是属于我的。"Wayne冷冷地说。

"你跟你父亲一个德性，好像从来不把我当成一回事！"Bandero狂叫道，"如果这台VS属于你，那你就自己来拿吧！"

**Boss战：Bandero**

尽管Boss所驾驶的VS性能优越，但实际上却不难对付，说是游戏中最容易的一个Boss也不为过。Boss的攻击方式有机枪、飞弹、撞击等等，由于作战的房间中有很多柱子，因此Wayne可以轻松掩护自己。只要躲在柱子后面与Boss周旋，它的各种攻击方式基本上就完全失去了威力。唯一要小心提防的是它猛冲过来之后双臂放出电流的招式，如果被这招击中的话会瞬间损失3/4以上的体力。火箭筒仍然是对付这个Boss的利器，等它露出破绽的时候轰它一炮，然后再躲回柱子后面即可。干掉它之后，作好准备进入最终决战吧！

Wayne打开对讲机："Luka，你们找到Yuri了吗？"

Luka的声音带着哭腔："我们找到他了……可是……你快到这里来吧，快点！"

这时Basil驾着机车来到Wayne面前："Wayne，你找到Yuri了吗？"

"我正要去他那里。"Wayne答道。

"你最好赶快。"

"那你呢？他的父亲……"

"我找到了更多的真相，你是对的，Ivan也只不过是被NEVEC利用了而已。"

"我知道了。敌人的援军很快会赶来的，跟我一起走吧。"

Basil摇了摇头："不，我要留下来为你争取一点时间。"

Wayne看着Basil的眼睛，Basil显得非常坚定。

"好吧，"Wayne说道，"全靠你了。"

当Wayne登上VS的时候，Basil说："听着，Wayne，你的生命维持装置是最新型号的，它能开启你所驾驶的VS的最大潜力。但你的装置已经有些损坏了，可能已经失去这个功能。这是Yuri加入NEVEC发现的。"

"这么说如果我使用Yuri给我的那个晶片，我就能激发VS的潜力了？"

"没错，那个晶片是为你的生命维持装置设计的，它能弥补你装置的缺陷，这就是Yuri加入NEVEC的原因……




但是，这还没有经过测试，也许会有些意想不到的后果。"

"意想不到的后果？"

"也许你会再度失去记忆。"

Wayne沉默了片刻："我不在乎。我会使用晶片的。"

这时，一阵密集的枪声从对讲机中传来。"Basil？你那儿怎么了？"Wayne问道。

此时，敌人的援军已经赶到。尽管Basil打倒了几个敌人，但寡不敌众，被击倒在地。

"你一定要……守护我们最后的希望……Wayne……"Basil引爆了炸弹，和敌人同归于尽了。

"Wayne……来了吗？"奄奄一息的Yuri睁开了双眼。

"是的，我在这里。"Wayne说道。

"看起来……要把所有的重担都交



到你的肩膀上了……"Yuri勉强地说道。

"不！"

"我们……等这一切完了之后……可以再跟你谈谈……"说完这句话，Yuri的头歪向一边，停止了呼吸。Luka悲痛地哭了出来。

此时Joe接通了对讲机："Wayne，我进入轨道电梯了，你在哪儿？"

"地下设施，我马上赶到。"

"很好，我正在尝试将疆界系统停止。"

Wayne站了起来，走向自己的VS。Luka走了上来，对他说："请一定要小心……我不想再失去任何人了。答应我，一定要回来！"

Wayne没有说话，而是坚毅地将晶片安装到生命维持装置中。刹那之间，VS得到了巨大的能量，外形也改变了。这台VS终于发挥出了最大的潜力。

## 任务11 最终决战



- **目标：** 消灭最终的敌人，终止"疆界"计划。
- **地点：** 电梯之上。
- **提示：** 最终决战，用你掌握的各种技术来获取胜利吧！

现在Wayne所驾驶的这台VS可以在空中飞行，操作方法与其它VS有些差异：Y键和A键分别使VS上升以及下降，上升或下降过程中再按相应的键一次就是停止，X键是发射光线枪，LT和RT键分别是左手和右手的"激光剑"。首先在电梯中不要理会周围的敌人，按下Y键一直向上方升去，来到顶端面对本游戏最终的Boss。

"这已经是你第二次妨碍我了……"在轨道电梯附近的高空中，Isenberg面对Wayne，咬牙切齿地说道，"我警告过你，不要多管闲事。"

Wayne的回答是一颗子弹。

Isenberg露出了狰狞的笑容："我不会再浪费时间了，这次我会给你点颜色看看的！"





**Boss战：Isenberg**

本关的Boss战在空中进行，大家可能需要一些时间来掌握一下操作方式。Boss的攻击有如下几种：

机枪扫射，保持移动就能避开；放出四颗飞弹，具有自动追踪功能，要迅速移动，与飞弹拉开距离，一段时间之后飞弹就会自动爆炸；放出激光，同样具有自动追踪功能，躲避方式与飞弹类似。对于飞弹和激光，如果水平移动无法避开的话，可以通过按Y键或者A键来改变自己的高度，这样就能较容易的躲避了。

对Boss唯一有效的武器就是激光剑，一直按住RT键蓄力，在Boss的攻击间歇迅速靠近它然后松开RT键，就能使用激光剑对它进行重重一击。一段时间后，Boss会分别召唤两艘飞艇到自己身体附近。当Boss挥手之后飞艇就会发出激光，其中一艘以水平扇面的方式发射，而另一艘则是垂直扫射，因此要同时使用Y键或者A键，以及左摇杆的方向，改变自己的位置，才不会被激光射中。随着Boss的体力减少，它的攻击频率会越来越高，攻击间歇越来越短，因此也就更难找到时机对它进行反击。此时一定要有耐心，随时注意Boss的动向，一旦有机会就不要放过。

战斗结束了，剧痛又向Wayne袭来，他的意识逐渐变得模糊。对讲机里有人在呼叫："Wayne，你还好吗？"

"你是谁？"

"我是Joe，我已经中止疆界系统的运行了。"

"干得好……"Wayne结束了通话，却显得十分恍惚："Joe是什么人……"

他猛然回想起Basil告诉过自己的话，生命维持装置也许会让自己再次失去记忆……

Wayne走下VS，看到Isenberg从被击毁的VS中走出来，用枪指着自己。Wayne几乎已经无法想起对面的是谁，但他心中却有一个笃定的信念："不能这么结束……我……我一定要杀了你……"



随着一声枪响，Isenberg和Wayne都倒下了。

一年之后。借助Yuri留下的资料，Luka和Rick开始着手进行让星球变暖的工作。随着装置的开启，地面上的雪刹那之间被融化，居然奇迹般地露出了绿地。

这时一个年轻人出现在Luka面前。"啊，太了不起了，你一个人做到的吗？"他蹲下身去，用手抚摸着绿色的地面。

"你……"看到年轻人那张熟悉的面孔，Luka显得喜出望外。但是年轻人似乎并不认识Luka。

"啊，我太失礼了，"Luka微笑着说道，"我叫Luka，很高兴见到你。"

# DQM®
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker
for NINTENDO DS

| NDS | 本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 Joker | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE・ENIX | 5040日元 | 2006.12.28 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 卡带容量1GB |

## 二百怪物集结，养成收集两不误，合成之路漫漫，耐心捕捉苦钻研。

本作怪物的收集与合成非常值得玩家研究，不过在一周目游戏时，玩家使用高级别的A、B级怪物配合神兽，一样可以轻松过关。 □文/雪飞

## SYSTEM CHECK 上屏菜单

| マデュライト | 五星勋章数 |
|---|---|
| せんとうしょうり | 战斗胜利数 |
| スカウトせいこう | 捕获成功数 |
| はいごうかいすう | 配合成功数 |
| なかまにしたもの | 收为同伴的怪物数 |
| ごうけい | 合计 |
| プレイじかん | 游戏时间 |

主人公是领主的儿子，为了参加斗技竟然大闹一场，最后终于如愿以偿。




## SYSTEM CHECK 怪物捕获

在战斗中使用**スカウト**指令可以速捕选择的怪物，但有一定的成功几率，怪物的攻击力决定捕获的成功率。当遇到那些非常罕见的怪物时，玩家一定要全力将其捕获。利用己方怪物使用蓄力（**ためる**）指令，可以提高捕获怪物的成功几率。在捕获失败时，怪物有一定几率进入愤怒状态，怪物愤怒以后则不能再使用捕获指令。一场战斗中只能捕获一只怪物，捕获成功后战场上其他怪物自动逃跑，并且该场战斗不获得经验值和金钱。怪物的捕获关系到合成，因此玩家在战斗中见到那些比较罕见的怪物，一定要全力将其捕获。

| 捕获怪物后菜单 | |
|---|---|
| パーティにくわえる | 队伍满了可替换，可以战斗 |
| あずかりじょにおくる | 送到怪兽存放点 |
| なかまにしない | 丢弃 |







## SYSTEM CHECK 战斗系统

本作的战斗采用回合制战斗，敌我双方怪物中速度越快的怪物可以越先出手。战斗中玩家选择战斗指令或者直接按“L”键，都可以让怪物按照作战计划自行战斗。普通的战斗玩家大可以放心大胆地让怪物们自行战斗，只有那些比较难缠的BOSS战或者捕获怪物时，玩家才需要亲自指挥。有些怪物可以两次行动，但是在玩家对其下达命令指令后则只能行动一次，如果想让该怪物继续行动又要对其他怪物下达命令，那么在轮到对可以两动怪物下达命令时，按“Y”键跳过，这样即可对其他怪物下达命令，又可以保证再行动怪物两动。

战斗胜利失败条件：将敌人全灭或者捕获怪物则为战斗胜利，己方怪物全部死亡则战斗失败。战斗失败后也不会游戏结束，而是减少玩家身上资金的一半，因此在游戏中最好经常把手上的现金存到银行。另外玩家培养怪物时一定要注意怪物的特性，让它学习最适合自己的特技，千万不要随意学习而白白浪费特技点数。

| 战斗菜单 | |
|---|---|
| たたかう | 战斗 |
| めいれい | 命令 |
| さくせん | 作战 |
| スカウト | 捕获 |
| どうぐ | 道具 |
| にげる | 逃跑 |

| 作战菜单 | |
|---|---|
| ガンガンいこうぜ | 不惜魔力全力攻击。 |
| いろいろやろうぜ | 使用辅助系特技魔法多彩战斗。 |
| いのちだいじに | 注重回复体力和防御。 |
| とくぎつかうな | 禁止使用特技。 |
| つよさをみる | 队员情报。 |

## SYSTEM CHECK GP斗技大会

玩家需要在游戏中收集到十枚五星勋章才可以参加，各个场景中的蓝色宝箱内装的就是五星勋章。斗技大会的目标就是取得第一名，得到奖励。参加斗技的双方派遣怪物出场战斗，每方最多出场三只，全部怪物战斗不能则宣告失败。需要注意的是，斗技大会时玩家不能使用物品给怪物回复体力，因此玩家一定要注意怪物的培养。


↑在沙滩上也会出现大量怪物。

## SYSTEM CHECK 主人公菜单



本作的主人公虽然不能亲自参加战斗，但却不是无用的废柴。他可以在普通战斗中使用药品为怪物们回复，还可以通过使用道具学习到一些主人公特技，使用这些特技主人公可以直接从迷宫中退出，还可以站在原地一声口哨叫来怪物战斗，对游戏有很大的帮助。不过在一些特定的战斗中，主人公不能使用药品帮助自己的怪兽战斗，只能是下达命令。因此玩家必须努力锻炼怪物，合成高等级的强力怪兽。怪物图鉴中只记载玩家亲自合成怪物的一种方法，交换的怪物为合成方法不明。




↑被魔素控制的神兽眼神凶狠。

| どうぐ | 道具 |
|---|---|
| とくぎ | 特技 |
| スタンバイといれかえ | 变更队伍成员 |
| ライブラリ | 怪物图鉴 |
| まんたん | 使用魔法回复 |
| ちゅうだん | 中断 |

| 怪物图鉴 | |
|---|---|
| まめちしき | 介绍 |
| スキル | 特技 |
| おやの くみあわせ | 配合方法 |
| とくせい | 特性 |
| せいそくち | 分布地点 |
| そうびできるぶき | 可装备武器 |
| せつめい | 说明 |
| おぼえるもの | 通过特技点数修炼的特技 |
| スキルをもつモンスター | 可学习此机能的后代 |

| 主人公特技 | | |
|---|---|---|
| 特技名称 | 作用 | 习得方法 |
| ルーラ | 进入最后离开的怪物整备所 | 使用ルーラのしょ |
| リレミト | 从迷宫洞穴等退出 | 使用リレミトのしょ |
| くちぶえ | 召唤怪物战斗 | 使用くちぶえのしょ |
| ステルス | 隐身行动不被怪物发现 | 使用ステルスのしょ |

## SYSTEM CHECK 怪物整备所



本作中的万能场所，在这里玩家可以调整怪物，可以寄存怪物、合成怪物、存取金钱等。各个岛屿的整备所中销售的物品和武器不完全相同，怪物级别越高的岛屿里销售的物品武器质量越好。玩家在游戏后期可以使用主人公特技直接到达整备所。

| 宿屋 | |
|---|---|
| セーブ | 存盘 |
| きゅうけい | 休息 |
| すれちがいバルト | 联机对战 |
| せつめい | 游戏说明 |
| やめる | 离开 |

| 银行菜单 | |
|---|---|
| あずける | 存钱 |
| ひきだす | 取钱 |
| やめる | 退出 |

| 道具店菜单 | |
|---|---|
| かいにきた | 买东西 |
| うりにきた | 卖东西 |
| やめる | 退出 |

| 怪物寄存所 | |
|---|---|
| モンスターいれかえ | 替换怪物 |
| スタンバイ | 选择三只怪物替补 |
| ようすをみる | 观察怪物 |
| わかれる | 开除怪物 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 离开 |

| 怪物合成 | |
|---|---|
| はいごう | 合成怪物 |
| おすすめはいごう | 推荐合成 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 停止 |



↑剧情必须的五星勋章就在蓝色宝箱中。

## SYSTEM CHECK アルカポリス岛特殊房间

这里有道具商人、武器商人等，可以购买到比较强力的物品，还可以进行特技交换、怪物相亲等。

**特技交换：**在**アルカポリス**岛特殊房间内，玩家将足够数量的怪物交给他，便可以得到学习特技的道具。

**怪物相亲：**在**アルカポリス**岛特殊房间二层，服务人员提供怪物，玩家只要身上有怪物希望的伴侣怪物，便可以与之合成出新的怪物。最初供给玩家合成的怪物级别都比较低，C、D级怪物居多。但随着玩家队伍中强力怪物的增加，在这里甚至会为玩家提供A级的怪物，大大方便了玩家的合成。

## SYSTEM CHECK 怪物寄存



玩家将怪物寄存，被寄存的怪物也可以随着主人公的战斗逐渐成长，但经验值增长缓慢。玩家还可以选择三只替补怪物，玩家可以在战斗后派遣这些替补怪物替换队伍中的怪物，替补的怪物不参加战斗也可以得到经验值，并且得到经验值数高于寄存的怪物。因此玩家只能选择六只怪兽带在队伍中。




←美丽可爱的女主人公。

## SYSTEM CHECK 怪物合成



将一雌一雄两只怪物合成，新产生的怪物继承父母的能力，父母双方必须都达到十级。合成出的新怪物可以从父母的特技中选择继承，并且可以装备三类特技。使用低级怪物合成高级怪物也是本系列游戏的重点。需要注意的是合成出新怪物后，父母两只怪物消失，玩家在合成时一定要慎重，并且尽量选择那些非常强悍的怪物来合成新的怪物，让新怪物继承上代的优点成为战斗的主力。虽然合成可以诞生新的强力怪物，但是却需要怪物级别达到十级，因此玩家还要不断地锻炼怪物，在游戏中后期，玩家可以直接捕获到十级以上的怪物。




←女主人公与神兽初次相遇。

### 怪物合成的基本法则

父亲母亲属于同一系，产生的怪物也是该系怪物。

父亲母亲是不同系怪物，产生的怪物可以有三个选择，第三个选择遵从以下表格。

### 怪物合成特殊法则

在游戏中还有不少遵从特殊的合成法则的怪物。A级怪物中大约一半，S级怪物都属于这种情况。

| 名称 | 史莱姆系 | 龙系 | 自然系 | 魔兽系 | 物质系 | 恶魔系 | 僵尸系 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 史莱姆系 | 史莱姆系 | 物质系 | 龙系 | 僵尸系 | 恶魔系 | 僵尸系 | 魔兽系 |
| 龙系 | 物质系 | 龙系 | 魔兽系 | 物质系 | 恶魔系 | 僵尸系 | 史莱姆系 |
| 自然系 | 龙系 | 魔兽系 | 自然系 | 龙系 | 魔兽系 | 史莱姆系 | 恶魔系 |
| 魔兽系 | 僵尸系 | 物质系 | 龙系 | 魔兽系 | 自然系 | 龙系 | 物质系 |
| 物质系 | 恶魔系 | 恶魔系 | 魔兽系 | 自然系 | 物质系 | 自然系 | 史莱姆系 |
| 恶魔系 | 僵尸系 | 僵尸系 | 史莱姆系 | 龙系 | 自然系 | 恶魔系 | 自然系 |
| 僵尸系 | 魔兽系 | 史莱姆系 | 恶魔系 | 物质系 | 史莱姆系 | 自然系 | 僵尸系 |

# 三百年劫难降临，冥界之门悄开，七大岛穿梭奔波，二百怪兽乱斗。

“出来吧！基鲁兹大人在叫你！”帅气的主人公一头白发，虽然身在监狱中也毫无颓废之色，听到守卫的呼喊仍然一动不动，只是稍稍抬眼看了他一眼，俨然一副自己在享受生活的态度。看到主人公一动不动，牢房守卫也觉得奇怪，无奈只好继续说道：“怎么了？那么喜欢牢房吗？基鲁兹大人也一样不想放你出去吧！不过大人似乎觉察出了什么！总之既然是吉鲁的一员，就一定要服从领主的命令。就算你是领主基鲁兹大人的儿子也一样！”听完守卫这一席话，主人公抖落身上的尘土，不慌不忙地站了起来，跟守卫一起走来到领主的房间。虽然主人公贵为领主之子，但是仍然会被关押在这样黑暗恐怖的监狱中，不知道领主大人到底是怎么想的，为什么要这样对待自己的儿子？

“十日前，你为了参加GP斗技大会，想从这里逃脱，引起了那样大的混乱！不过算了，现在允许你参加GP斗技大会。但是，这是任务！斗技大会是否取胜无所谓，但是你必须要听从我的指令！”基鲁兹领主对主人公下达命令后，将一枚戒指交给了他。这枚戒指不用说大家也知道，是收集怪物并且可以让怪物服从自己指挥的首饰。

第七届GP斗技大会开幕式就在今天，会场就在阿鲁卡波利斯岛（**アルカポリス**）。虽然主人公不愿意受人摆布，但是为了参加GP斗技大会，不得不暂时听从命令，更何况发号施令的正是自己的父亲。第一次参加GP斗技大会，主人公身边并没有什么强悍怪物，只有一只小蝙蝠陪伴在身边，不过这并不会影响主人公的成长：通过无数次战斗，主人公的怪物已经逐渐成长，并且还招募到了不少新伙伴，甚至可以组成自己的队伍。

在诺比斯岛（**ノビス**）的平台上，主人公遇到一名少女正在试图捕获一只罕见的神兽，但是神兽却是拼命地反抗，少女费尽力气也不能抓到它。一见又有人来，神兽不再战斗而是选择立即逃走，同时对主人公说：“这都是GP斗技大会的错！”看来怪物们也都有自己的思想，并不想成为人类的玩偶，参加所谓的斗技大会。眼见自己的猎物逃跑，少女非常恼火，把一切责任都推在了主人公头上。这名美丽的

少女名为阿罗玛（アロマ），为了参加GP斗技大会而寻找怪物，也是主人公的竞争对手。不过她现在的实力要远超过主人公，而且还非常狂妄，完全不把初出茅庐的主人公放在眼里。

回到阿鲁卡波利斯岛，第七届GP斗技大会正式召开，这次参加大会创下了参加人数最高的记录，优胜的奖品是传说中的宝贝，复赛则是要求参加比赛的选手们先收集散布在这个世界里的五星勋章。主人公心中异常激动，毕竟能参加GP斗技大会是自己一直以来的梦想。通过参加这次大会，主人公不但可以招募到新怪物作为伙伴，还可以与热爱斗技的志同道合者进行斗技比武。

桑多罗岛（サンドロ）环境恶劣，到处都是大沙漠，在沙漠中还有一些旋涡。主人公一个不注意便踏上了旋涡，被卷到沙漠中。不过在旋涡下面只是一个地下洞穴，在这里主人公还因祸得福再次碰到了神兽。此时的神兽正在与兽人战士对峙，并且因体力不支倒下。主人公立即带着自己的怪物们挡在了神兽面前与兽人战斗，一番苦战取得胜利之后，主人公将神兽带回营地为它疗伤。神兽苏醒后立即向主人公表示感谢，主人公的举动让它消除了部分对人类的不信任，因此邀请主人公跟自己一起去小岛北面的祭坛，主人公自是欣然前往。在祭坛中消灭了守卫祭坛的怪物后，神兽完成了自己的祭祀仪式，得到了新的力量并且变身。（原本相当帅气的小狗完成仪式竟然是被剃毛，变成了一只秃毛火鸡，怎么看怎么觉得是退化，难道厂商是为了庆祝刚刚过完的圣诞节？）虽然以前也有很多人答应陪神兽进入祭坛，但都是半途而废，真正坚持到最后的却只有主人公一人。受主人公的真诚感动，神兽决定加入队伍，与主人公一起参加GP斗技大会，条件则是GP斗技大会取得冠军后的奖品传说中的宝贝归神兽所有。在其他的岛屿上也有类似的祭坛，主人公和神兽的下一个目的地则是最近的迪奥特朗岛（デオドラン）。迪奥特朗岛的主人玛达姆·迪奥特拉面目狰狞，放在怪物堆里面也会让人惊叹她的丑陋，但其实她非常善良，虽然说话比较难听，仍然受到了百姓的热爱。为了刁难主人公显示出自己的力量，她竟然要求主人公替她捕捉散布在岛屿上的史莱姆。这样的任务自然不会难倒主人公，轻松地完成了她的任务后，主人公得到了在庭院内自由行动的权力，这样主人公和神兽便可以打开拦路的铁门进入祭坛。

一进入这个岛屿的遗迹，主人公便遇到阿罗玛，虽然她一直在寻找神兽，但现在已经认不出来主人公身边的就是神兽，（换了谁也一样认不出来！从狗变成鸡，一般人想都不敢想！）但是仍然将神兽逃跑的责任推在主人公头上，面对她的挑衅，主人公毫不动容拿出了男人应有的风度。看来她的实力真是不一般，可以在这样危险的场所中畅行无阻。在这里的祭坛，神兽完成了新的仪式再次变身。（从火鸡变成了猩猩，虽然没变得帅气多少，但也算得上是漂亮多了。如果玩家不能忍受神兽丑陋的外表，可以使用身边的怪物与之合成，让神兽进化成新的形态。）

下一个目的地则是莱加利斯岛，主人公正在祭坛里寻找时，父亲的部下赶来，传达了父亲的命令：挑战卡鲁玛松会长。父亲的命令主人公无法违抗，而与高手对战也是主人公的心愿，因而主人公只得先把寻找祭坛的任务放到一边，带领神兽返回了GP斗技大会本部。卡鲁玛松会长本不想与主人公对战，但是一见主人公身边的神兽，卡鲁玛松会长大惊，出于好奇接受了这个小伙子的挑战，并在斗技场中二人大战一场。战后卡鲁玛松会长与主人公惺惺相惜，一起坐在战场边上仰望星空促膝长谈。常年跟怪物们生活在一起，卡鲁玛松会长与主人公一样深爱着这些伙伴们。卡鲁玛松会长对主人公说：“你没注意到么？怪物们到底是从哪里来的呢？被称为魔界的异世界是怪物们的故乡，那里一定是怪物们的乐园吧！要是有可能的话我也想去那里看看。”看来卡鲁玛松会长对怪物确实痴迷，竟然想到魔界里走走……

因为两人对怪物的感情都非同一般，因此二人的交谈直到黎明才结束，但一返回城市卡鲁玛松会长部下就将一个坏消息带给二人：会长的办公室昨夜失窃。卡鲁玛松会长闻之大惊失色，担心GP斗技大会的奖品失窃。在卡鲁玛松会长临走时，将看守办公室的任务交给了女秘书，但她却不知去向，因此大家都认为她就是犯人。返回办公室后，卡鲁玛松会长仔细检查，发现只是丢失了一些研究资料，装有传说中宝贝的箱子完好无损，心中一块巨石落地。离开GP斗技本部后，神兽对主人公父亲要主人公挑战卡鲁玛松会长的命令抱有疑问，怀疑主人公父亲与失窃案件有关，并且提议去诺比斯岛（ノビス）绕路前往刚才的遗迹。父亲的真正想法主人公也完全不知道，但心中也对父亲怀疑，主人公也想调查清楚事情的真相。




一回到莱加利斯岛祭坛，便遇到阿罗玛。她对神兽仍然不死心，再次向主人公挑衅，不过主人公自然不会上当，神兽也在旁边激励主人公一定要取得GP斗技大会的胜利。在祭坛中主人公找到了太阳月亮两块石板，并将它们放进祭坛中的机关，主人公和神兽被传送到祭祀处。神兽再次进化，得到了力量。（猩猩变成了恐龙，从灵长类到爬行类，真的是进化吗？）之后主人公和神兽继续奔波在各地寻找祭坛和五星勋章，顺便收集到了不少强力怪物。



在莫鲁波巴岛（モルボンバ）神兽完成了最后的仪式，进化成为最终形态。（最终形态还真是帅，与最初的形态颇为相似，但是披上一身美丽的长毛，这次绝对算得上是进化了！）神兽告诉主人公自己的使命是防止灾难降临，因为魔界之门每三百年打开一次，灾难同时降临人间，现在就是魔界之门打开的时间，因而神兽要得到传说中的宝贝，到时候将魔界之门关闭。神兽希望主人公能够全力与自己合作，得到传说中的宝贝。

与神兽寻找祭坛完成仪式的同时，主人公也收集够了十枚五星勋章，完成了GP斗技大会的要求。而阿罗玛竟然在选手中名列第一，主人公才是第五名，因此她觉得自己比主人公优秀，不但羞辱了主人公一番，还建议神兽选择强者当自己的主人，离开无能的主人公加入自己的队伍。但神兽却不为所动，并且告诉她成为自己的主人公必须是真正的实力，并非是所谓GP斗技大会排名，自己认可主人公的实力因此要跟随主人公并肩战斗。遭到拒绝的阿罗玛并不生气，而是要主人公在战斗时注意，不要让“自己的神兽”在战斗中受伤。不过她也有自己的弱点，一听到神兽叫了自己的外号，这个外号似乎还是神兽起给她的，小姑娘便火冒三丈。

主人公的父亲又派遣仆人下达了新的命令，但命令书上却只写着要主人公在GP斗技大会上完成自己的使命，真是让人摸不着头脑。

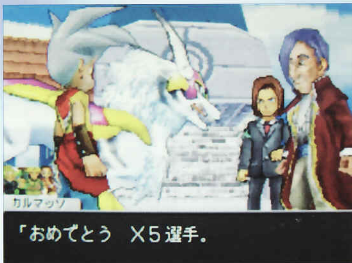
万众瞩目的GP斗技大会终于召开，主人公一路上过关斩将，杀入了决赛。决赛的对手正是阿罗玛，神兽一见她就叫了自己给她起的外号，结果小姑娘没有派遣自己的怪物出场，而是亲自直接飞起一脚踢在了神兽身上。GP斗技大会的规则则是主人公不许出手战斗，只能用怪物战斗。虽然阿罗玛排名第一，但飞脚踹神兽的这一举动严重地违反了比赛规则，因此阿罗玛被取消了比赛资格，主人公直接成为本届GP斗技大会的冠军。神兽也够损的，竟然利用这样的方法让主人公轻易地夺取冠军头衔，看来神兽确实是比较神奇……

既然已经取得冠军，就要得到奖品。主人公带着神兽与卡鲁玛松会长一起来到办公室领奖，按照约定奖品传说中的宝贝归神兽所有。但卡鲁玛松会长并没有直接把奖品交给神兽，而是说自己一直在等待着神兽靠近，之后拿出了魔珠炮，并用魔珠炮照射神兽，魔珠炮中的能量却来自主人公和其他怪物主人收集的五星勋章，看来一切都是卡鲁玛松会长的阴谋。受到魔珠炮照射的神兽一身洁白的长毛全部变成了黑色，眼中放射出邪恶的光芒，已经忘记了自己的使命是关闭魔界之门，而是口口声声地说自己的使命是打开魔界之门。神兽沦落成了魔兽，不过它仍然是以传说中的宝贝为目标，打开宝箱后，神兽发现里面的奖品并非传说中的宝贝，真正的宝贝似乎是在当日小偷光顾时已经盗走，留在箱子里的只是伪造品。此时的神兽依然可以感觉出了正品宝贝的所在，卡鲁玛松会长也要与它一起前往寻找。见到多日一起战斗的伙伴变成这个样子，主人公自是异常伤心，并且挡住了神兽与会长的去路，希望能唤醒神兽的良知，可惜现在的神兽已经彻底改变，完全不把主人公当做朋友伙伴，竟然出手将主人公打昏，之后与卡鲁玛松会长一起扬长而去……



“喂！你在这里睡觉会感冒的啊！快点起来啦！”在一阵呼喊声中，主人公睁开了双眼，眼前竟是阿罗玛。她本想来偷看一下传说中的宝贝，正好看见主人公昏迷在地，便好心唤起了昏迷的主人公。

苏醒后主人公与少女简单交谈几句后，便带上怪物们一路追踪神兽和卡鲁玛松会长，一直追到了自己父亲的领地。赶到这里时父亲已经被卡鲁玛松会长打倒，他曾经派遣不少属下潜入GP本部，但都一无所获，因此派遣主人公参加GP斗技大会希望能得到传说中的宝贝。父亲的目的是消除这个世界的魔素，如果魔素不存在怪物也不会在这个世界上存在，因此传说中的宝贝和神兽都是必须品。而现在的卡鲁玛松会长利用魔素控制着神兽，并将主人公父亲打成重伤夺走了传说中的宝贝。神兽与传说中的宝贝都被卡鲁玛松会长掌握，魔界之门即将开启。但是主人公也并非束手无策，父亲曾经派遣手下从卡鲁玛松会长处盗得净魔球，利用它可以净化魔素，也许可以消除神兽体内的魔素。幸亏卡鲁玛松会长得到传说中的宝贝之后




立即急于开启魔界之门，净魔球才没被夺走。将净魔球交给主人公，嘱咐主人公用它对抗卡鲁玛松会长的魔珠炮，拯救这个世界后，伤重不支的父亲永远地离开了这个世界。

失去父亲的主人公没有被悲伤打倒，也没有从此消沉，而是坚定了自己的决心，一定要拯救神兽拯救这个世界。主人公追上神兽后，立即使用净魔球，但并未成功反而激怒神兽战斗，但它却不是主人公的对手。毕竟主人公的实力早就得到了它的认可，而且现在主人公代表的也是正义一方，取得胜利绝对是必然结果。主人公抓住良机，再次使用净魔球，这次成功地吸取了神兽体内的魔素，使神兽恢复了自己的神志。可惜魔界之门已经打开，卡鲁玛松会长带着传说中的宝贝逃进门内。

主人公和神兽自然不能让卡鲁玛松会长这样为所欲为，因此继续追踪一起进入魔界。魔界不但阴森恐怖，而且里面的怪物也相当强悍，但这些并不能阻止主人公与神兽前进的脚步。最终主人公还是在魔界深处找到了卡鲁玛松会长。卡鲁玛松会长再次使用魔珠炮妄图控制神兽，但主人公立即使用手中的净魔球阻止了他的阴谋。卡鲁玛松会长见状加大了魔素使用力度，结果主人公手中的净魔球被打个粉碎。得意的卡鲁玛松会长立即进攻，但却发现魔珠炮的能量不足，只能召唤出怪物与主人公战斗，自己则使用魔珠炮吸收魔素。不料在魔珠炮吸收魔素时，突然将卡鲁玛松会长吸收，转化成了新的魔物。不过痴迷的卡鲁玛松会长并不伤心，而是不怒反喜，认为自己有了新的发现，并且狂叫着要将全部的人类都变成魔物。不过他的野心绝对不会得逞，在主人公和怪物的努力下，终于将卡鲁玛松会长彻底击败。失败的卡鲁玛松会长还不死心，哀求着主人公不要关闭魔界之门，因为这扇大门每三百年才能开启一次，如果人类都成



为了怪物，都可以得到非常强健的体魄，卡鲁玛松会长认为这样愚蠢的举动也是为了人类的前途着想。看到被魔素控制的卡鲁玛松会长竟然痴迷到这个程度，主人公和神兽也感到惊讶。不过神兽却对卡鲁玛松会长说："你现在已经是魔界的住民了，人类世界已经不能接受你。"而会长此时仍不悔改，因为传说中的宝贝在它的体内，它将与之共同毁灭，让神兽无法关闭魔界大门，使人类的世界彻底沦为魔界的一部分。最后卡鲁玛松会长在狂笑中化成了灰烬，但让它无法预料的是传说中的宝贝安然无恙。神兽叼起传说中的宝贝，飞身一跃消失在魔界大门的无边黑暗中……

回到GP斗技本部后，主人公拜会了新任会长，而让人惊讶的是新任会长竟然是一直与主人公作对，关键时刻还帮助主人公的美少女阿罗玛！因为阿罗玛的母亲是GP协会的赞助者，原本就已经有阿罗玛斗技胜利担当会长的约定，因此在卡鲁玛松会长去世后，由阿罗玛接替了会长之职。阿罗玛在以前就曾经听说过主人公的名字，知道主人公是个不得了的家伙，通过这段时间的斗技终于领教到了他的厉害。阿罗玛还告诉主人公，要他前往诺比斯岛屿参加盛典。

在赶往诺比斯岛的路上，主人公不断回忆起当年与神兽从陌生到相识，从相识到相知的幕幕往事，不由的心中阵阵酸楚。来到最初与神兽相遇的祭坛前，主人公轻轻抚摩着耸立在这里的石碑，怀念着自己的好朋友。此时身后突然传来了一声熟悉的声音："就知道你会来这里！如果没别的事的话咱们要出发喽！目标是下一界GP斗技大会的冠军！你就是我的主人！！！"主人公回头一看，神兽就在自己眼前……带着自己的好伙伴主人公为了自己理想，迎着夕阳的光辉奔向远方……

# 欢迎进入怪兽的神秘世界!!

1、对话结束后出屋，坐电梯下楼。
2、选择一只怪物后乘船出发。
3、到达アルカポリス岛后，从海边坐快艇先去ノビス岛练级。
4、一下船不远处的小屋里可以为怪物回复体力，存盘。
5、沿路一直向上走，进入山顶的洞穴，现在主人公的怪物都很弱，需要锻炼锻炼，否则很容易团灭。
6、出洞穴后走上平台剧情，然后返回アルカポリス岛。
7、进入沙漠中心的旋涡。
8、BOSS战：オーク，敌人体力比较高，但以三敌一没什么难度。
9、走出地下洞穴后在出口不远处有一名女子，可与之对话进入三对三的战斗，在以后的岛屿上也经常可以碰到这样的人。
10、进入北面的遗迹，前三层都一样，挑地下有封印的道路前进。
11、BOSS战：ゴーレム，高体力高攻击的石头人，需要打一场持久战。
12、前往デオドラン岛。
13、与大堂里的男管家对话，可以进入小游戏，在规定时间内消灭院子里的史莱姆，第一次是消灭九只，第二次是消灭十五只。
14、完成小游戏后打开全部门，可以在岛上随意前进。
15、进入祭坛按顺序调查蓝，绿，黄水晶，到达最顶层。
16、BOSS战：アンクルホーン，体力很高的一个敌人，如果我方队员体力较低则很有可能被敌人秒杀。
17、从岛屿的另一个出口返回，之后前往レガリス岛。
18、进入祭坛后先去开启铁门的机关。
19、得到太阳石后调查外面房间的机关。
20、剧情后返回アルカポリス岛，坐电梯上二层在左侧的房间内找到会长。
21、四连战，前三战毫无难度，但最后一战比较难，不过最后一战的胜负对剧情发展无任何影响。
22、去F级ノビス岛，以前不能走的吊桥现在已经可以通过，从レガリス岛另一端上岛。



23、进入月之间要先绕到日之间后才能打开机关。
24、沿地面光标指示得到月之石板。
25、放入外面房间的机关，传送镜开动。
26、BOSS战：グレイドドラゴン，A级怪物能力自然不低，不过此时我方的三只怪物也应该很强，战斗难度不算大。
27、前往S级モルボンバ岛。
28、BOSS战：まおうのつかい，两次攻击并且攻击力不低。
29、返回GP斗技本部，上楼顶钟楼。
30、走出大门两段剧情，会GP本部与大堂女秘书对话。
31、说是四连战，其实只打三战，注意不能使用道具，最后一战无须战斗，前三战的难度因玩家的队伍强度而异。
32、去F级岛绕路到S级モルボンバ岛。
33、从以前不能走的悬崖处走，乘船前往アジト。
34、沿路一直向上前进。
35、BOSS战：ベリアル，也是一个会两次行动的怪物。
36、返回本部后去C级岛屿，进入正中房间。
37、沿路一直走到正中央处。
38、BOSS战：デモンスペーディオ，不愧是神兽，能力很强体力超高，得苦战一场。



39、继续前进，多走走拿那些好装备。
40、BOSS战：ボストロール，又是一个高攻击高体力的敌人，战斗需要打上很长时间。
41、BOSS战：ブラックドラゴン，也是高级敌人，己方能力不够战斗会非常吃力。
42、BOSS战：アトラス，难度与以前几战一样。
43、一直向上前进，道路很漫长，敌人很坚强，玩家可以趁机锻炼一下队伍。
44、BOSS战：バッファロン，モヒカント两个高级敌人，但凭现在的实力玩家应该可以轻松取胜。
45、BOSS战：なさけのぼうし，まおうのつかい，ガルマッソ，会长和恶魔使者都有两动，战斗难度相当大，但这也是最后一战了，除了死扛没别的办法。
46、到GP协会拜会新会长。
47、去F级别ノビス岛。

## 道具表

| 名称 | 价格 | 效果 | 名称 | 价格 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP30回复 | エルフのせいすい | – | MP完全回复 |
| じょうやくそう | 50 | HP60回复 | キメラのつばさ | 25 | 从迷宫洞穴中退出 |
| どくじょうやくそう | 600 | 全体HP30回复 | せかいじゅのしずく | – | |
| まほうのせいすい | 300 | MP30回复 | すかいじゅのは | – | 复活 |
| けんじゃのせいすい | 750 | MP90回复 | まんげつそう | 30 | 消除麻痹 |
| はんのうくすり | 550 | 异常状态回复 | スキルのたね | – | 提高特技点数 |
| まふうじのこな | 100 | 封印敌人的魔法 | いのちのきのみ | – | 提高最大HP值 |
| バイキルミン | 900 | 增加伤害 | ふじきなきのみ | – | 提高最大MP值 |
| まどうしのコイン | 310 | 防御敌人魔法 | まもりのたね | – | 提高最大防御力 |
| だいまどうのコイン | 960 | 防御全部敌人魔法 | すばやさのたね | – | 提高最大速度 |
| バーハドリンク | 350 | 增强属性防御 | かしこさのたね | – | 提高最大智慧 |
| フバーバボトル | 1050 | 增强全体属性防御 | こうげきのたね | – | 提高最大攻击 |

## マデュライト全收集

| 编号 | 地址 | 详细地点 |
|---|---|---|
| 1 | ノビス岛 | 向レガリス・北途中蓝色宝箱，最初时不能得到 |
| 2 | ノビス岛 | スカウトQ第七问回答完毕奖品 |
| 3 | サンドロ岛 | 中央沙漠地带蓝色宝箱 |
| 4 | サンドロ岛 | 迷宫BOSS战前场景宝箱 |
| 5 | デオドラン岛 | 吊桥道边蓝色宝箱 |
| 6 | デオドラン岛 | 地图东南边蓝色宝箱 |
| 7 | デオドラン岛 | 迷宫4层蓝色宝箱 |
| 8 | ヨッドムア岛 | 地图西边绕行最北边蓝色宝箱 |
| 9 | レガリス岛 | 地图西南蓝色宝箱 |
| 10 | レガリス岛 | BOSS战前房间蓝色宝箱 |
| 11 | モルボンバ岛 | BOSS战前房间蓝色宝箱 |
| 12 | モルボンバ岛 | BOSS战前房间蓝色宝箱 |

## アルカポリス岛武器商人

| 名称 | 价格 |
|---|---|
| はがねのつるぎ | 2000 |
| ぎんのだんびら | 11200 |
| パルチザン | 2300 |
| ヘルベルト | 9600 |
| てつのオノ | 990 |
| バトルアックス | 6700 |
| アイアンハンマ– | 1540 |
| きょだいスパナ | 7300 |
| てつのツメ | 1150 |
| はがねのツメ | 5500 |
| ルーンスタッフ | 730 |
| クリスタルロッド | 3600 |

| 技能书 | 交换条件 |
|---|---|
| せんし | 丧尸系さまようよろい、魔兽系サ-ベルきつね、恶魔系くびかりぞく |
| まほうつかい | 恶魔系3只 |
| そうりょ | D级怪物3只 |
| ぶとうか | 史莱姆系スライムファング、魔兽系とらおとこ、魔兽系かくとうパンサ- |

装备武器时请仔细查看武器特性。

## レガリス岛

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| メタッピ– | D | 物质系 | 全天 | 南部全区 | キメラのつばさ |
| ベビーパンサー | D | 自然系 | 白天 | 南部遗迹附近 | いしのツメ |
| くびかりぞく | D | 恶魔系 | 白天 | 全岛 | てつのオノ |
| キラーパンサー | C | 魔兽系 | 白天 | 南部遗迹附近 | てつのツメ |
| メタルハンター | C | 物质系 | 全天 | 南部遗迹附近、塔入口附近 | バイキルミン |
| メタルスライム | C | スライム系 | 全天 | 南部遗迹附近 | すばやさのたね |
| いっかくりゅう | E | ドラゴン系 | 夜晚 | 南部 | ドラゴンキラー |
| レッサーデーモン | D | 恶魔系 | 夜晚 | 南部、北部、太阳之塔 | けんじゃのせいすい |
| さまようよろい | C | ゾンビ系 | 夜晚 | 南部、月之塔 | はがねのつるぎ |
| あくましんかん | C | 恶魔系 | 全天 | 太阳之塔 | まどうしのコイン |
| ダンビラムーチョ | C | 魔兽系 | 全天 | 太阳之塔 | ぎんのだんびら |
| しりょうのきし | B | ゾンビ系 | 全天 | 太阳之塔 | けんじゃのせいすい |
| ぼうれいけんし | D | ゾンビ系 | 全天 | 月之塔 | ゾンビキラー |
| バトルレックス | C | ドラゴン系 | 全天 | 月之塔 | まじんのオノ |
| サイレス | C | 恶魔系 | 全天 | 月之塔 | まふうじのこな |
| びっくりサタン | D | 恶魔系 | 全天 | 北部 | まほうのせいすい |
| ガーゴイル | C | 魔兽系 | 白天 | 北部 | はがねのつるぎ |
| よるのていおう | D | 魔兽系 | 夜晚 | 北部 | エッチなほん |

## 斗技场

| 级别 | 参赛费用 | 奖品 | 战斗场次 | 敌人一 | 敌人二 | 敌人三 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| E级战 | 10 | いのちのきのみ | 1回战 | おおさそり | ぐんたいガニ | おおさそり |
| | | | 2回战 | おおきづち | いたずらもぐら | おおきづち |
| | | | 3回战 | スキッパ– | シーメーダ | スキッパ– |
| D级战 | 50 | メタルネイル | 1回战 | ドラキ– | キメラ | ドラキ– |
| | | | 2回战 | メラゴースト | フレイム | メラゴースト |
| | | | 3回战 | いばらドラゴン | わかめおうじ | いばらドラゴン |
| C级战 | 100 | マデュライト或せかいじゅのは | 1回战 | わらいぶくろ | マドハンド | おどるほうせき |
| | | | 2回战 | エンゼルスライム | スライム | ホイミスライム |
| | | | 3回战 | サーベルきつね | ぼうれいけんし | ワンダーフール |
| B级战 | 500 | ♀のつえ | 1回战 | はさみくわがた | ヘラクレイザー | はさみくわがた |
| | | | 2回战 | じんめんガエル | くびかりぞく | びっくりサタン |
| | | | 3回战 | かくとうパンサー | キラーパンサー | かくとうパンサー |
| A级战 | 1000 | ドラゴンテイル | 1回战 | エビルドライブ | ボーンナイト | エビルドライブ |
| | | | 2回战 | ひとくいばこ | トラップボックス | ミミック |
| | | | 3回战 | キラーマシン | バベルボブル | キラーマシン |
| S级战 | 2000 | ゴールドカード | 1回战 | キラーアーマー | さまようよろい | ピサロナイト |
| | | | 2回战 | デザートデーモン | アークデーモン | ベリアル |
| | | | 3回战 | ギガンテス | アトラス | ギガンテス |





## 海盗出现地点

夜晚乘摩托艇在水上随机遇到海盗，在公告牌处可以查看海盗信息。遭遇5次战斗胜利后，怪兽キャプテン－クロウ加入。海盗船长是合成最高级怪物必须的“材料”之一，但可惜在游戏的流程中玩家只能得到一只海盗船长，因此玩家只能合成一只最高等怪物，推荐玩家使用它合成龙神王。

| 地点 | 敌人一 | 敌人二 | 敌人三 |
|---|---|---|---|
| モルボンバ岛—レガリス岛・北 | びっくりサタン | サーベルきつね | びっくりサタン |
| アルカポリス岛—サンドロ岛 | サーベルきつね | ガーゴイル | サーベルきつね |
| ヨッドムア岛—レガリス岛・南 | ガーゴイル | オクトセントリー | ガーゴイル |
| サンドロ岛—デオドラン岛 | グラコス | | |
| ノビス岛—レガリス岛・北 | キャプテン?クロウ | | |

## 捕捉问题Q FINAL

| | |
|---|---|
| 问题1 | おおさそり→リップス→「 」→とらおとこ→コングヘッド |
| 提示 | 接字游戏，怪物名字的开头要带ス或す，名字的结尾要带ト或と。 |
| 答案1 | スライムナイト |

| | |
|---|---|
| 问题2 | はずかしがりやのモンスター |
| 提示 | 问题的意思是害羞的怪物，害羞的英文是SHY，写成日文是シャイ，要一个以シャイ开头的怪物。 |
| 答案2 | シャイニング |

| | |
|---|---|
| 问题3 | RPGするなら「 」クエスト |
| 提示 | RPG名字《****** QUEST》 |
| 答案3 | ドラゴン |

| | |
|---|---|
| 问题4 | バル→「 」→ドラゴン→おおきづち→くびかりぞく |
| 提示 | 第一个怪物名字是两个假名，依此类推，括号中需要的是3个假名的怪物。 |
| 答案4 | コドラ、キメラ等等 |

| | |
|---|---|
| 问题5 | ホイミスライム、よるのていおう、キメラ、だいおうイカ共通したモンスター。 |
| 提示 | 怪物的名字中都带有咒文名称。 |
| 答案5 | メラゴースト、ベホマスライム等等。 |

| | |
|---|---|
| 问题6 | あばれうしどり→いたずらもぐら→「 」→エビラ→おおめだま |
| 提示 | 上面几个怪物名字开头都是50音あ行中的，缺少的是以う或ウ开头的。 |
| 答案6 | うごくせきぞう |

| | |
|---|---|
| 问题7 | 09オーク3329ミミック19185「 」 |
| 提示 | 日文中数字的一些其他读法。 |
| 答案7 | ひとくいばこ |

| | |
|---|---|
| 问题8 | とにかく长い木にのぼることを命令してくるモンスター |
| 提示 | 问题的意思是命令爬上一棵长的树。长的树日语写做ながいき，句子中的“命令”代表爬上这个词要用命令型，也就是のぼれ，把这两个词拼在一起后，找和它谐音相似的怪物。 |
| 答案8 | なげきのぼうれい |

| | |
|---|---|
| 问题9 | 空より高いところにいるモンスター |
| 提示 | “空”在日语中读音是SO RA，音阶中是56，比56更高的是7i，按读音写成假名就是答案。 |
| 答案9 | シド |

| | |
|---|---|
| 问题10 | 一番最初に仲间にした种族 |
| 提示 | 最初选择的3个同伴相应的种族 |
| 答案10 | 魔兽系或恶魔系怪物。 |

| 捕捉问题答案 | |
|---|---|
| 答案1 | 捉一只怪物带来。 |
| 答案2 | 带一个可以装备ひのきのつえ的怪物。 |
| 答案3 | 带一个本岛只在夜间出现的怪物。 |
| 答案4 | 带一个龙系怪物。 |
| 答案5 | 带一个E级的怪物。 |
| 答案6 | 带一个合成过的怪物。 |
| 答案7 | 带一个C级物质系的怪物。 |
| 答案8 | 带かくとうパンサ-（图鉴93号）。 |
| 答案9 | 带本岛的史莱姆王，在山顶神殿随机出现。 |
| 答案10 | 带一个A级怪物。 |

完成这二十道问题并不简单，尤其是后十道题，不但比较难完成，而且问题都非常有趣，类似脑筋急转弯。完成了这二十道问题才能结束二周目游戏。

## デオドラン島

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| シーメーダ | F | 悪魔系 | 全天 | 吊桥群 | じょうやくそう |
| スライムつむり | F | スライム系 | 全天 | 东部沙滩 | やくそう |
| いばらドラゴン | F | ドラゴン系 | 白天 | 东部有藤蔓的走廊 | いばらのムチ |
| くしざしツインズ | F | 自然系 | 白天 | 北侧道路 | レイピア |
| おどるほうせき | E | 物质系 | 白天 | 部分高台上 | まどうしのコイン |
| プチアーノン | E | 自然系 | 白天 | 庭院水池、东部沙滩 | まほうのせいすい |
| アルミラージ | E | 魔兽系 | 白天 | 庭院 | まんげつそう |
| わかめおうじ | E | 物质系 | 白天 | 庭院左侧水池 | まほうのせいすい |
| ワンダーフール | E | 魔兽系 | 夜晚 | 庭院 | おもいでのすず |
| ギャオース | D | ドラゴン系 | 夜晚 | 庭院左侧水池 | ばんのうやく |
| エンゼルスライム | D | スライム系 | 夜晚 | 部分高台 | じょうやくそう |
| バブルスライム | F | スライム系 | 全天 | 祠堂内部 | どくけしそう |
| おばけキャンドル | E | 物质系 | 全天 | 祠堂内部 | どうのつるぎ |
| サーベルきつね | E | 魔兽系 | 全天 | 祠堂内部 | レイピア |
| プリズニャン | E | 自然系 | 全天 | 祠堂内部 | じょうやくそう |
| ドルイド | E | 悪魔系 | 全天 | 祠堂内部 | ルーンスタッフ |
| スキッパー | E | ゾンビ系 | 全天 | 祠堂内部 | スキルのたね |
| ひとくいばこ | D | 物质系 | 全天 | 祠堂内部 | ちからのたね |
| ドラゴン | D | ドラゴン系 | 全天 | 祠堂内部 | ドラゴンキラー |
| ゴールドマン | D | 物质系 | 全天 | 祠堂内部 | きんかい |

## ノビス島

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| スライム | F | スライム系 | 全天 | 全岛 | やくそう |
| いたずらもぐら | F | 魔兽系 | 全天 | 山腰 | いしのオノ |
| ももんじゃ | F | 魔兽系 | 白天 | 山腰 | やくそう |
| キングスライム | C | スライム系 | 白天 | 山顶随机出现 | とくやくそう |
| ヘルコンドル | C | 自然系 | 白天 | 鸟巢附近 | やくそう |
| ギガンテス | A | 魔兽系 | 白天 | 篝火堆附近 | こんぼう |
| ドラキー | F | 自然系 | 夜晚 | 全岛、洞窟 | キメラのつばさ |
| ゴースト | F | ゾンビ系 | 夜晚 | 山腰 | まんげつそう |
| おおめだま | F | 悪魔系 | 夜晚 | 山腰 | まほうのせいすい |
| きりかぶおばけ | F | ゾンビ系 | 夜晚 | 树根附近 | やくそう |
| リップス | F | 自然系 | 全天 | 洞窟 | まどうしのつえ |
| シャドー | F | 悪魔系 | 全天 | 洞窟 | どくけしそう |

## ヨッドムア島

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| ハエおとこ | D | ゾンビ系 | 全天 | 全岛 | まふうじのこな |
| がいこつ | D | ゾンビ系 | 全天 | 全岛 | キメラのつばさ |
| くさったしたい | C | ゾンビ系 | 全天 | 全岛 | どくけしそう |
| メタルライダー | D | スライム系 | 白天 | 东南山丘 | どうのつるぎ |
| ダークナイト | B | スライム系 | 夜晚 | 东南山丘 | てつのオノ |

## サンドロ島

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| ホイミスライム | F | スライム系 | 白天 | 码头附近 | やくそう |
| おおさそり | F | 自然系 | 白天 | 码头附近 | まんげつそう |
| コドラ | F | ドラゴン系 | 白天 | 斗技场周围 | いしのツメ |
| フレイム | F | 物质系 | 白天 | 斗技场周围 | バーハドリンク |
| おばけきのこ | F | ゾンビ系 | 白天 | 岛周围的地洞附近 | どくけしそう |
| シャイニング | F | 物质系 | 白天 | 北部 | おもいでのすず |
| ぐんたいガニ | F | 自然系 | 夜晚 | 祠堂附近 | じょうやくそう |
| メラゴースト | F | ゾンビ系 | 夜晚 | 祠堂附近 | やくそう |
| キメラ | F | 魔兽系 | 夜晚 | 斗技场周围 | キメラのつばさ |
| ブリザード | F | 物质系 | 夜晚 | 斗技场周围 | バーハドリンク |
| スカルゴン | F | ドラゴン系 | 夜晚 | 中央骨架旁边 | ゾンビキラー |
| エビルドライブ | F | 悪魔系 | 夜晚 | 北部岸边 | せいなるナイフ |
| おおめだま | F | 悪魔系 | 全天 | 流沙洞穴 | まほうのせいすい |
| マドハンド | E | ゾンビ系 | 全天 | 流沙洞穴 | やくそう |
| わらいぶくろ | F | 物质系 | 全天 | 祠堂内部 | まほうのせいすい |
| おおきづち | F | 魔兽系 | 全天 | 祠堂内部 | おおきづち |
| ベビーサタン | E | 悪魔系 | 全天 | 祠堂内部 | バイキルミン |
| ミイラおとこ | E | ゾンビ系 | 全天 | 祠堂内部 | おもいでのすず |
| デザートデーモン | D | 悪魔系 | 全天 | 祠堂内部 | ちからのたね |

虽然表格中的怪物都属于比较低级的怪物，而且能力也并不出色，还有不少都是不会被派遣出战的废物。但是它们却是合成高级强力怪物的基础，想要合成出SS级怪物，玩家就要认真捕捉这些低级怪物。

## モルボンバ島

| 怪物名 | 等级 | 所属系 | 出现时间 | 出现地点 | 掉落物品 |
|---|---|---|---|---|---|
| アルゴリザード | F | ドラゴン系 | 白天 | 河流附近 | バーハドリンク |
| じんめんガエル | E | 悪魔系 | 白天 | 密林附近 | イケメンマガジン |
| ヘルホーネット | D | 自然系 | 白天 | 密林附近 | まんげつそう |
| メタルスライム | D | スライム系 | 全天 | 密林附近 | すばやさのたね |
| はさみくわがた | C | 自然系 | 白天 | 高台区附近 | まもりのたね |
| リリパット | C | 魔兽系 | 白天 | 密林附近 | ばんのうやく |
| かぶとこぞう | B | 自然系 | 白天 | 高台区附近 | ビーストチョッパー |
| アルゴングレート | B | ドラゴン系 | 白天 | 河流附近 | フバーハボトル |
| コングヘッド | B | 自然系 | 白天 | 高台区附近 | こんぼう |
| ドルイド | E | 悪魔系 | 夜晚 | 高台区附近 | ルーンスタッフ |
| デンデンりゅう | E | ドラゴン系 | 夜晚 | 高台区附近 | バーハドリンク |
| スライムファング | D | スライム系 | 夜晚 | 高台上 | てつのツメ |
| どろにんぎょう | C | 物质系 | 夜晚 | 河流附近 | けんじゃのせいすい |
| リンリン | C | 物质系 | 夜晚 | 高台区附近 | おもいでのすず |
| ダースウルフェン | C | ゾンビ系 | 夜晚 | 码头附近 | まんげつそう |
| じんめんじゅ | C | 自然系 | 夜晚 | 植物附近 | せかいじゅのは |
| デスファレーナ | B | 自然系 | 夜晚 | 密林附近 | ばんのうやく |
| フラワーゾンビ | A | ゾンビ系 | 夜晚 | 花附近 | けんじゃのせいす |

### モルボンバ島GPIT商品贩卖机一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| じょうやくそう | 50G | HP回复60 |
| とくじょうやくそう | 600G | 全体HP回复30 |
| ばんのうぐすり | 550G | 解除毒和麻痹状态 |
| まふうじのこな | 100G | 封印敌方咒文 |
| バイキルミン | 900G | 提升攻击力 |
| ドラゴンキラー(剑) | 4700G | 攻击力+41 对龙系有特效 |
| ドラゴンランス(枪) | 5300G | 攻击力+45 对龙系有特效 |
| ビーストチョッパー(斧) | 2150G | 攻击力+32 对魔兽系有特效 |
| てつこうかぎ(爪) | 3100G | 攻击力+33 |

### サンドロ島GPIT商品贩卖机一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8G | HP回复30 |
| どくけしそう | 10G | 解毒 |
| まんげつそう | 270G | 解除麻痹 |
| キメラのつばさ | 25G | 传送到最后到过的GPIT |
| おもいでのすず | 50G | 从迷宫中跳出 |
| せいなるナイフ(剑) | 150G | 攻击力+13 对僵尸系有特效 |
| てつのやり(枪) | 310G | 攻击力+9 对史莱姆系有特效 |
| きこりのナタ(斧) | 650G | 攻击力+14 对魔兽系和自然系有特效 |
| おおきづち(锤) | 400G | 攻击力+12 对物质系和史莱姆系有特效 |
| かわのムチ(鞭) | 380G | 攻击力+2 全体攻击 |
| ひのきのつえ(杖) | 150G | 攻击力+4 |

### レガリス島GPIT商品贩卖机一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| じょうやくそう | 50G | HP回复60 |
| まほうのせいすい | 300G | MP回复30 |
| どくけしそう | 10G | 解毒 |
| まんげつそう | 270G | 解除麻痹 |
| まどうしのコイン | 310G | 提升对咒文的防御力 |
| バーハドリンク | 350G | 提升冰火属性技能威力 |
| はがねのつるぎ(剑) | 2000G | 攻击力+30 |
| ホーリーランス(枪) | 2850G | 攻击力+34 对僵尸系有特效 |
| アイアンハンマー(锤) | 1540G | 攻击力+24 |
| てつのツメ(爪) | 1150G | 攻击力+19 |

### アルカポリス島GPIT商品贩卖机一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8G | HP回复30 |
| どくけしそう | 10G | 解毒 |
| まんげつそう | 270G | 解除麻痹 |
| キメラのつばさ | 25G | 传送到最后到过的GPIT |
| おもいでのすず | 50G | 从迷宫中跳出 |
| ひのきのつえ | 150G | 攻击力+4 |

### ノビス島GPIT商品贩卖机一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8G | HP回复30 |
| どくけしそう | 10G | 解毒 |
| どうのつるぎ(剑) | 270G | 攻击力+10 |
| いしのオノ(斧) | 120G | 攻击力+7 |
| こんぼう(锤) | 90G | 攻击力+3 |
| いしのツメ(爪) | 75G | 攻击力+5 |

### レガリス岛·北地下市场商品一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| せかいじゅのは | 1500G | 我方单体复活 |
| エッチなぼん | 7300G | 下次战斗必定遇到雄性 |
| イケメンマガジン | 7500G | 下次战斗必定遇到雌性 |
| ゾンビキラー(剑) | 3850G | 攻击力+36 对僵尸系有特效 |
| ウイルドスピア(枪) | 4400G | 攻击力+40 对魔兽系有特效 |
| ショックハンマー(锤) | 3200G | 攻击力+31 会心率上升 |
| サイドワインダー(鞭) | 4000G | 攻击力+31 全体攻击 |
| まよけのツメ(爪) | 2500G | 攻击力+25 对恶魔系有特效 |

### アルカポリス岛道具屋商品一览

| 商品名 | 售价 | 效果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8G | HP回复30 じょう |
| やくそう | 50G | HP回复60 まほう |
| のせいすい | 300G | MP回复30 ばんの |
| うぐすり | 550G | 解除毒和麻痹状态 |
| まふうじのこな | 100G | 封印敌方咒文 |
| バイキルミン | 900G | 提升攻击力まどう |
| しのコイン | 310G | 提升对咒文的防御力 |
| バーハドリンク | 350G | 提升冰火属性技能威力 |

# 玩转上帝之手 横井军平小传

## 拯救老铺于危难的仙逝之魂



或许，诚如大儒俞平伯所言，身后名原本是虚幻缥缈的存在。

但是英国作家毛姆也曾经说过："身后名无疑是世间最可贵的东西，时间是祛除那些扭曲和伪饰真相的最佳化学药剂……"

电子游戏作为一个新兴的娱乐消费产业，荣辱兴替如日升月落般频繁多变，所谓的身后名更是形同虚幻，不过短短数十年的光景，已经有太多曾经显赫一时的名字被岁月磨蚀剥落。在那些英年早逝的业界人中，有一位虽然很早就已经远离名利场的中心，但是他的名字却随着时间的推移而益发耀眼夺目，此人一直信奉的独特创造理念正获得越来越多的共鸣，即便把"TV游戏产业有史以来最伟大人物"这样的皇冠赋予他——横井军平（Gunpei Yokoi）也丝毫不嫌夸张。

2002年入选GAMESPY游戏史上30位最具影响力的人

2003年荣获GDC游戏开发者会议（Game Developers Choice Award）颁发的对游戏产业特别功勋终身奖（Life Time Award）。

## 私の哲学に，枯れた技术の水平思考——横井军平

**那一时刻，我才真正体会到横井军平先生在这个产业领域中的崇高地位，他的创造对于全球消费者的功绩是绝对无法被磨灭的！**

2003年2月20日，一个叫佐佐木优人的日本青年媒体记者出席了国际开发者协会（IDGA）在旧金山举办的GDC2003游戏开发者年会颁奖典礼，大会主办方宣布将这一年的对游戏产业特别功勋终身奖Life Time Award授予GAMEBOY和十字键的已故发明者横井军平。当横井的长子走上奖坛接过盾形奖章并发表感谢辞，背后的巨大屏幕上随即放映出昔日伟人谦和无邪的笑容，容纳了数千名业界精英的会场上顿时爆发出经久不息的雷鸣掌声，发自内心的赞美完全跨越了商业竞争和趣味爱好的藩篱。佐佐木发现身边有不少人感极而泣，这些人不仅限于日本人，还有更多是那些同样由GAMEBOY伴随着共同度过美好童年时光的欧美人士，他也不禁被场内的强烈气氛所感染。归国后，佐佐木优人在公开发表的专题报道中如是提到："那一时刻，我才真正体会到横井军平先生在这个产业领域中的崇高地位，他的创造对于全球消费者的功绩是绝对无法被磨灭的！"

1941年9月10日，横井军平诞生于日本京都府京都市的一个家境殷实的工程师家庭。或许由于当时正处于战火动乱年代的缘故，父母对这第四个儿子特别疼爱，因此军平自幼就养成了自由奔放的温厚性格，而父亲的职业嗜好更完全被他所继承，从小就喜欢拿着榔头锤子四处敲敲打打，并搜寻铁皮木片等自行制造一些玩具，他还曾经因大量收藏铁道模型接受了某玩具杂志的独家专访并成为封面人物。整个学生时代，横井军平的学习成绩一直不算出众，不过他却因为兴趣爱好广泛而在同学中广有人气，后又凭借着亲手制作的诸多充满奇思妙想的小玩意儿在同志社大学工学部博得了天才发明家的口碑，而骑着自行改装的自行车夺取校内比赛冠军的事迹更使他成为许多女同学心目中的白马王子。临近毕业前一年，横井军平依照惯例参加了夏普（SHARP）等大企业的内定就职实习，发现自己的性格无法接受陈腐管理条例的约束，最终选择了当时名不见经传的京都小企业任天堂。名牌大学出身的横井选择就职于花札制造工场的原因不外乎两个：其一当时任天堂的东山区本社距离他家仅数里之遥，骑自行车上下班非常便利。其二任天堂的薪酬标准对于企业规模来说算是相当优厚的。

## 山内VS.流水线维修保养工

**山内溥拣起那个打中他的古怪东西反复审视了一番，随即他平静地询问横井军平：“你叫什么名字？担任什么职务？”**

**“横井军平，流水线维护保养工。”**

1965年的任天堂正在进行大规模的现代化流水线设备引进，30千瓦以上大型机械的应用使得该社不得不高薪招聘理工科毕业的大学生，横井军平入社后主要负责扑克牌流水线的维护保养工作。横井军平在同事的眼里并不算是一个十分健谈的人，衣着朴素整洁的他总是每天最早上班最晚下班，几乎把工厂当作了自己的家。对于任天堂这样的花札制造工场来说，设备保养工实在是一个清闲的职位，堆放在设备维护室里诸如雕刻机等一大堆废弃设备成为横井业余创作的重宝。百无聊赖的他便经常利用边角碎料搞些小发明，展示表演那些古怪的发明就成了他平时和同事交流的最主要途径。某一天，忽发奇想的横井军平利用雕刻机制作了一个木制的手，然后再联接上弹簧，他把该装置悄悄藏在工作服的衣袖里，然后跑到同事背后出其不意地按动伸缩开关，许多人被他的恶作剧逗得开怀大笑，装置忽然发生了故障，顶端的手形拳套部分在外力作用下急速飞出正好打在一个匆匆穿过走道的中年人身上，当大家看清楚那人是社长山内溥时，都吓得不敢做声（注：山内溥原名为山内博，直到1977年为明志而改名博为溥，为行文方便故而不做改变）。

山内溥拣起那个打中他的古怪东西反复审视了一番，随即他平静地询问横井军平：“你叫什么名字？担任什么职务？”

横井军平早就听同事们说过社长过去那些铁面无情的事迹，他竭力控制着自己的紧张情绪：“横井军平，流水线维护保养工。”

“下班后到我办公室来一下！”山内溥拿着横井的发明径自转身离去了。

作为任天堂第三任社长，山内溥并不甘于固步守业，他不但将半手工作坊改造成了现代化流水线生产企业，还踌躇满志地向其他产业领域扩张，从出租车公司、速食面到爱情旅馆，山内的投资接连遭遇了重大挫折，不得不又把全部精力放到主业经营上。山内溥的野心并没有丝毫收敛，一直埋头苦思破局之策，当他亲眼目睹了工场里的人们被横井军平的奇怪装置逗得前仰后合的情景，敏锐地感觉到了巨大的潜在商机。

下班后，横井军平忐忑不安地走进了社长办公室，山内溥黑框眼镜后闪过鹰隼一般锐利的目光，脸上掠过一丝难以觉察的笑意，他对横井说：“你的发明创造很有意思，但是我个人希望你的发明不局限于个人的娱乐，而是能够让它成为一种让大众所接受的‘伟大’商品！”横井拿着弹簧装置离开了办公室，几天以后他兴冲冲地带着改进后的装置去见社长，装置的构造设计更加合理安全，在材料使用上也趋于轻质柔韧。山内溥像小孩子似的咔哒咔哒摆弄了几十遍，这次再也没有发生令人尴尬的机械故障，他立即让原工场主管今西弘史和横井军平共同负责组建一个新的产品开发部。通过电视广告的大力宣传，横井军平这个名为“超级怪手”的玩具在年末年始商战期大受欢迎，不到半年就销售了140万个以上，成为任天堂该年度最成功的产品。新产品开发部正式命名为任天堂第一开发部，由横井军平带领一批青年人专门从事新产品的研发，十数年间横井亲自组织发明了诸如超级潜望镜、爱情测量仪等一百多种新产品，其创造活力令同事赞叹不已，横井自己也认为那个可以自由创造的年代是平生最快意时期。1974年，横井军平在接受《京都新闻》专访时表示：“制作世界最初的发明这就是我的创造哲学，在不断地竞争和挑战中充分体现自我……”横井军平在这个创造的黎明时期，显然并没有整理构想出什么深刻的人生哲学，完全为纯粹天然的好奇心所驱使，诸如“超级怪手”等发明创造本身完全不具备任何技术含量，所使用的材料也都非常廉价，赖以成功的动力正是前所未有的新奇乐趣。横井军平为人坦荡率真，每当在开发过程中遇到歧议和阻难，往往越过顶头上司直接找山内溥陈述始末，山内对他也始终信重有加。横井的作风与等级森严的日本社会习俗完全格格不入，许多同僚都对他侧目相视，只因其始终顺风满帆而无可奈何。

## 一闪念成就一王朝

**1979年秋一次乘坐新干线往东京公干途中，横井军平偶然发现邻座的一个青年人正在摆弄掌上液晶电子计算器，目睹青年人全神贯注的神情，横井的脑海中忽然闪过这样的一个念头：如果开发出类似的便携式游戏主机，绝对可以造成轰动效应，从而创造出一个全新的巨大市场。**

70年代初期，大东商事有限会社（TAITO）凭借街机游戏《太空侵略者》取得的巨大商业成功绝对是促使日本游戏产业迅速崛起的起爆剂，凭借一个开发费数万日元的程序竟然能够创造年间百亿日元的销售额，这个生动的事实简直堪称天方夜谭式的商业神话，许多冒险者因此纷纷加入这个新兴的产业，山内溥也不甘落后地率领任天堂全力投入发掘金脉的潮流中。是否具有趣味性是决定一款游戏成败的关键所在，第一开发部受命负责过去从来没有接触过的软件开发工作，为此横井军平带头啃书本自学起了BASIC编程，最初不得不模仿成功者的足迹前进，任天堂初试啼声的首款作品为《太空游侠》，不但在游戏方式上与《太空侵略者》非常近似，连标题也有抢搭顺风车的嫌疑，不过非常值得一提的是，在所有开发人员中仅有一人系科班出身，余者皆为半路出家。《太空游侠》借着《太空侵略者》大流行的东风上市后颇有斩获，第一开发部又接连推出了《地狱火》、《刑警番组》等作品，其中《雷达站》在欧美地区反响颇佳。参入街机游戏市场多年，任天堂的成就相当有限，以该社当时的财力和技术力根本无法跟TAITO或NAMCO等先行者抗衡。况且没有自家的街机营业中心，一切还需看他人眼色行事，当时在NAMCO运营的街机中心里，自社开发的产品始终被摆放在最显眼的位置，任天堂等其他厂商的机台则经常只能局促于屋角。

相当长的一段时间，横井军平经常出差旅行，漫漫旅途中经常感觉到百无聊赖的愁闷感，不善交际的他只有靠看书来打发时间。1979年秋一次乘坐新干线往东京公干途中，横井军平偶然发现邻座的一个青年人正在摆弄掌上液晶电子计算器，目睹青年人全神贯注地神情，横井的脑海中忽然闪过这样的一个念头：如果开发出类似的便携式游戏主机，绝对可以造成轰动效应，从而创造出一个全新的巨大市场。回到任天堂以后，横井军平立即展开了周密的市场调查，通过一些在日本最大的液晶面板制造厂商夏普就职的同学嘴里探听到了绝佳的商机。在过去五年里，日本国内分别以夏普和卡西欧为代表的两大阵营爆发了一场旷日持久的“掌上电子计算器战争”，最终结局为两败俱伤，夏普目前有两条生产携带用微型液晶面板的生产线处于半停工状态，如果此时大量订购微型液晶面板，必然能够得到非常低廉的价格。横井军平向山内溥呈交了计划书，社长对此非常感兴趣，立即指示投入研发。

现实的困难永远大于幻想。

开发计划进行过程中，横井军平团队遭遇的困难远远大于想象，开发中的掌上游戏主机虽然采用了夏普出品的高辉度黑白液晶面板，由于当时技术力的限制，液晶面板难以处理复杂的图像，为此横井曾经辗转反侧多日无法入眠，后来他终于觉悟出掌上游戏主机并不需要提供类似街机那样豪华的画面，只需提供消费者简单而直观的游戏乐趣以排解外出旅途的寂寞即可，最终开发人员采用在屏幕上贴塑料胶膜的方法显示游戏背景。《球》（《BALL》）是第一开发部制作的首款携带用游戏，该游戏的设计思想非常简洁，玩家通过按动左右两个按钮来接住屏幕上方不断落下的2-3个球，一旦失手游戏即告GAME OVER。为了避免游戏过于单调引起玩家过早产生厌倦心理，横井军平在球体的下落速度上大做文章，球体下落速度会时快时慢地不断微妙变化，由此令游戏的可玩度得以倍增。简明洗练的操作方式通过体贴巧妙的节奏感控制来达到令玩家中毒性的醍醐味，这无疑是任天堂游戏乐趣的原点所在，横井军平则是金字塔的最重要奠基者。次年新春的内部会议上，横井军平演示的新商品样品遭遇了包括老上司今西弘史在内绝大多数高层的激烈反对，仅有几个夏普出身的干部出于自身利益考量表示谨慎支持。反对者们一致认为任天堂刚从石油危机造成空前大萧条中摆脱困境，为一个前途不明的新产品盲目投入数亿日元巨资实乃非常冒险的举动。也有人从技术角度质疑这个画面单调的掌上游戏主机是否具有商业价值。横井军平虽然拙于言辞，但他并不准备轻易放弃，试图努力说服与会的董事和高层干部们，一时间会议室内唇枪舌剑充满了火药味。山内溥一言不发地聆听着属下激烈的辩论，良久用锐利的目光止住了喧哗，他问横井：“你估计能卖出多少？”横井嗫嚅着说出了一个他自己也认为夸张的数字：“200万！”于是山内溥力排众议许可了这个掌上携带游戏机的开发计划。对这个产品的最高指示是：“当年内要有三种以上的游戏供消费者自由选择，而游戏必须是不看说明书也能轻松娱乐的那种！”任天堂向银行融资10亿日元用于新商品项目，同时山内溥亲自出马和夏普协商合同条款，业绩低迷中的夏普对于送上门来的大买卖自然也喜出望外，两社自此建立了非同寻常的紧密合作关系，时任夏普副社长的浅田笃更和山内溥建立了深厚私交，十数年后被山内力邀至任天堂继任会长。

## 突破性产品

**GAME&WATCH的流行风潮逐渐波及日本境外，尽管任天堂国内生产线日夜不停地加班加点生产依然无法满足市场需求，**

1980年4月28日，号称世界上最早最袖珍的掌上液晶电子游戏机GAME&WATCH以5800日元超低价格正式发售，为了进一步提升商品价值，横井军平又为该主机追加了电子手表的功能。市场反响之强烈远远超出了行销部门的预想，首款作品《球》仅仅用8个月时间就在日本本土累计销售300万个。第一开发部在1980年内总计推出了4款GAME&WATCH游戏，超额完成了社长下达的指令，其中《救火队》（《FIRE》）





因其出色的游戏性被后世公认为携带游戏早期的代表作。到了第二年，GAME&WATCH的流行风潮逐渐波及日本境外，尽管任天堂国内生产线日夜不停地加班加点生产依然无法满足市场需求，不得不委托台湾电子制造企业贴牌代工。1982年，任天堂推出了GAME&WATCH版《大金刚》（《DONKEY KONG》），这款游戏的划时代意义甚至远远超过了街机版原作。《大金刚》首次采用了上下对称的双屏幕设计，原汁原味地再现了街机版的乐趣，为了简化操作和便于携带，横井军平又突破性地设计了十字型方向控制键，这个设计对于TV游戏产业的成长发展具有里程碑式的意义。《大金刚》的推出将GAME&WATCH的热潮再次推向顶点，该游戏成为了G&W中销量最高影响力最大的一款作品。任天堂挖掘到的新金矿引来了众多觊觎者，日本乃至台湾的大小游戏厂商争相仿效推出相似产品，其中由世嘉推出的可充电式GAME&GO系列影响最大，两社为此还引发了诉讼案。鱼龙混杂的结果造成了掌上液晶电子游戏机的市场迅速崩溃，流行热潮到1983年末即渐趋沉静化。四年多时间里，GAME&WATCH累计出货超过3800万台，不但帮任天堂一口气还清了过去积欠的80亿日元巨额债务，还积蓄下了40多亿日圆的现金，这些资金就成了任天堂不久后在TV游戏领域大展拳脚的有力基础。

基于相同的创造理念，几乎在同一个时间段，索尼公司的井深大发明改变了人类娱乐生活的WALKMAN，这款电子产品无论知名度、商业价值还是技术成就都是GAME&WATCH所无法相比的，而对于身为技术开发者的横井军平所造成的心理震撼也是相当巨大的。若干年以后，横井军平在接受其好友、著名学者牧野幸文采访时如是说："创造出类似WALKMAN那样伟大的发明无疑是每个技术者的终极梦想，但是这种竞争对手在一年里绝对无法简单仿造的最尖端技术精华也只有索尼这样的企业才能胜任。如果一款商品采用了最先进的技术依然无法受欢迎，终究还是失败的产物。我个人的哲学，从被淘汰技术的角度去进行平衡思考（枯れた技术の水平思考），在巧妙的组合中创作出畅销商品，这就是最大的人生乐趣！"利用当时最先进的技术去发明创造无疑是绝大多数技术开发者的正统思维模式，横井军平的思路显然没有被机械和计算公式所局限，他非常清楚事物存在的两面性，最先进的技术的反面正好代表着高成本和不稳定性，刻意追逐技术对于任天堂这种以大规模生产民用娱乐型商品为发展方向的企业未必是明智的选择。横井军平更清楚原本从骨牌手工作坊发展起来的任天堂根基之薄弱，利用被淘汰技术的角度进行平衡思考无疑是确保其长期发展的一个方向。被淘汰技术并不能理解为无用的技术，或许用烂熟的技术来解释更为恰当，使用成熟技术首先可以获得低成本优势，长期应用的成果能够有效确保商品的合理性和稳定性，更因此不容易让竞争对手预见和防范。"利用被淘汰技术的角度进行平衡思考"这个充满睿智的创作思想不但成为了横井军平个人的座右铭，以后更被任天堂的经营者们奉为金科玉律（笔者旁白：双屏幕和触摸屏都是已经被成功应用了十数年的成熟技术，任天堂的NDS却正是通过将这些被竞争对手所不屑的"陈腐"技术巧妙设计组合，成功挫败了集众多业界顶尖技术于一炉的索尼PSP）。

GAME&WATCH的成功被视为任天堂日后一鹤冲天的发端，但是横井军平同期的另一个功绩对于任天堂乃至整个游戏产业而言意义可谓更为深远，由于他毫无保留地大力奖掖提拔，让一个原本无所事事的闲人迅速成长为游戏业界叱咤风云的大宗师，这个人不但为任天堂创造了价值上百亿美元的惊人财富，更为TV游戏的产业的发展做出了巨大贡献。

1980年春，宫本茂（Miyamoto Shigeru）时年30岁，毕业于金泽市立美术工业大学的他进入任天堂已经三年，由于一直没有合适的职位可以安排，因此只能游走于各部门之间打零工，他曾经在横井军平的第一开发部参与过背景布局和色彩搭配等一些琐碎的游戏开发杂役，横井对这个乐天派的青年人印象非常不错。当时因为第一开发部全力投入GAME&WATCH项目，街机游戏的开发陷入了停顿状态，正受命开拓北美市场的山内溥女婿荒川实不断催促开发新产品，横井军平向山内建议在原有三大开发部以外另行成立一个街机游戏开发部门，而当时社内唯一的"闲人"宫本茂因此被起用。独力构思一套游戏软件对宫本茂来说还是破天荒的第一遭，他首先对《雷达站》等任天堂出品游戏进行了认真研究，经过反复考虑后决定以GAME&WATCH版的《大力水手博派》为蓝本进行再创作，横井军平对宫本茂的设想非常赞赏，提供了许多积极的建议，他再三提醒游戏设计必须建立在符合硬件性能容许的范围内。由于版权关系，《大力水手博派》最终变成了《大金刚》（《Donkey Kong》），博派也化身为马里奥的原型Mr. Videogame。宫本茂的游戏创作思想完全继承了横井军平创导的风格，通过简明洗练的操作和节奏感的变化控制来体现游戏性，由于出身美术专业的缘故，宫本茂通过版面设计布局的技巧性将任天堂游戏的艺术价值提升到全新的层次。

横井军平是《大金刚》最初的试玩者，提供了许多积极的改进意见，并在社内许多反对声中坚定地站在支持立场，他和宫本茂自此建立了亦师亦友的长期良好合作关系。

## 霸业功臣

**横井军平本人依然是任天堂统括软件开发事务的总指挥，其主要工作是审核第三方软件厂商开发的软件品质，生性宽厚慈和的他深得人心，在横井大力提携发掘下，许多过去名不见经传的中小型会社先后崛起。**

1983年7月15日，无论对于TV游戏产业还是任天堂本身都是一个里程碑式的日子，任天堂在这一天正式推出了8位元的高性能家用主机FAMILY COMPUTER（FC）。任天堂本社的FC平台游戏开发主要由宫本茂的第四开发部负责（后改名情报开发部，Entertainment Analysis & Development Division of Nintendo Co., Ltd，该机构日本略称情开，欧美简称EAD），而第一开发部在FC早期主要的成就是研制光线枪和对应游戏。横井军平在1970年就成功研制了激光枪，曾经在日本引起了大轰动，后因突发石油危机而迅速衰退。为了尽快打开欧美市场，横井军平决定研制FC用光线枪，同时将《荒野枪手》和《打鸭子》等射击游戏名作强化移植。光线枪在北美市场推出后造成了巨大反响，FC主机的销量成倍递增，《打鸭子》的全球累计销量最终突破了3000万份，FC用光线枪因此被后世评价为史上最成功的TV游戏周边设备。除此外，第一开发部还开发了被赞誉为最妙想天开的周边设备FC机器人（FC ROBOT），该机器人可以通过与专用游戏联动做出各种简单动作。横井军平本人依然是任天堂统括软件开发事务的总指挥，其主要工作是审核第三方软件厂商开发的软件品质，生性宽厚慈和的他深得人心，在横井大力提携发掘下，许多过去名不见经传的中小型会社先后崛起。关东的HAL研究所因代工开发《高尔夫》和《打气球》而与任天堂结缘，后来成为了最重要的第二方之一。北陆地区的DATA EAST社通过横井军平的从中斡旋，为任天堂开发了FC DISK SYSTEM用名作《光之镜哈鲁迪纳》，捞到了起家的第一桶金。横井军平对于SQUARE不遗余力地提拔更被日本游戏业界传为佳话，SQUARE是最积极参与任社FC DISK SYSTEM计划的第三方厂商，由于投资失误到1987年初已经濒临破产边缘，横井在审核游戏过程中发现SQUARE的潜在实力，决定出手拯救这家当时微不足道的小会社。SQUARE并没有辜负横井的期望，仅用了半年时间就开发出了《中山美穗的热血高校》，销量达到了近60万份。SQUARE正是依靠代工《中山美穗的热血高校》获得的资金才能够完成了《FFI》的开发，如果没有横井军平当时的帮助，这家后来大红大紫的著名游戏厂商早就湮没在历史的尘埃中了。11年后的1998年5月，SQUARE召开了参入WONDERSWAN的大型记者招待会，社长铃木尚在一番例行公事的说明后忽然放下了手中的演讲稿，动情地说道：“SQUARE发展至今的十数年历程中，横井军平先生给予了我们莫大的恩遇和提携，这次我们参入WS主机与其说是从商业角度考虑，还不如说是为了回报过去的恩德！”横井军平的宽厚方针引起了一些强硬派同僚的严重不满，不少人认为他的举动实有沽名钓誉之嫌，由此他和老上司今西弘史等人逐渐产生了隔阂。

比较一下FC-SFC时代第一开发部和情报开发部各自的代表作，我们不难从中看出横井军平和宫本茂两位大宗师创作思想的差异。第一开发部的代表作为坂本贺勇主持开发的《银河战士》、《光之神话·哈鲁迪纳》和《勇闯迷魂阵》等，这几款游戏针对的用户年龄层显然较高，《银河战士》的主角萨姆斯被设定为美貌女郎。1987年，第一开发部还代理发行了由SQUARE开发的FC-DISK SYSTEM版《中山美穗的心跳高校》，这部游戏也是任天堂历史上唯一一款成人级别游戏。由于宫本茂本人喜好制作童话风格的游戏，因此情报开发部出品的游戏无论《马里奥》还是《赛尔达传说》都带有比较强烈的低年龄化倾向，随着宫本茂的知名度迅速遍及全球各地，轻快的游戏风格逐渐成为任天堂的主流格调。INTELLIGENT SYSTEMS也是任天堂历史中不可或缺的重要名字，我们完全可以把这个任天堂最重要的第二方开发商视为影之第一开发部，1986年初，部分第一开发部的成员因对开发体制不满脱离任天堂自立门户，在横井军平的斡旋下任天堂立即出资收购了IS社，这个异常举动完全违背了任天堂“来者不拒，去者不追”的一贯行事法则，我们有理由相信IS社的成立完全在事先得到了某种承诺，或许正是横井本人为摆脱某些来自社内的牵绊而采取的暗渡陈仓之计，山内溥为了避免社内矛盾激化也对此进行了默许。IS社在FC时代先后推出了《家庭大作战》（《Famicom Wars》）和《火炎之纹章》（《Fire Emblem》）两款不朽名作系列，其年龄层定位也比较高。横井军平作为IS实质的掌舵人，对于该社的管理相当宽松，在人才招募尺度上也完全迥异于本社的高学历体制，FE之父加贺昭三当初只是某三流工业补习夜校的教师，加入IS社时已年过40。第一开发部出品游戏的总和销量虽然略逊色于轻快，但其作品却以高难度深得广大核心玩家的钟爱，横井军平在开发费核算上也毫不吝啬，进入SFC时代后，任天堂投入重金全力打造《银河战士》和《火焰之纹章》两大品牌，两款游戏都使用了24Mb大容量，《超级银河战士》仅在日本本土就突破了百万大关，而《火炎之纹章·纹章之谜》也超过了70万份。




## 便携游戏时代的到来

**携带主机的优势就是便携，无论在汽车里还是飞机上，甚至登山和海水浴的时候都能够无所不在的娱乐。**

1987年以后，NEC和世嘉先后大举进军TV游戏领域，对任天堂造成了严重的威胁，山内溥对产品过于单一化非常忧虑，开发第二经济支柱已经迫在眉睫。横井军平一直对开发便携型游戏主机念念不忘，他指挥第一开发部开发了一款可任意更换游戏卡带的携带主机，当山内溥首次看到采用TN液晶显示屏幕的初号机时，对昏暗模糊且残影严重的画面非常不满，当即断言：“这样的东西必然失败！”，后来横井军平改用了夏普新开发的STN液晶，质量终于达到了期望的标准，横井在主机最终设计完成时还革命性的加入了通信对战功能，这个功能以后成为了任天堂携带系列主机的最大卖点，山内溥的好友、知名作家系井重里为这款主机命名为“GAMEBOY”。GAMEBOY发表以后，当时任天堂的主要竞争对手NEC、ATARI和世嘉等三社也接踵发表了采用最新彩色液晶技术的便携游戏主机，任天堂社内很多人都担心一目了然的性能差距将使得GAMEBOY彻底失败，横井军平在反复研究后断言尚未完全技术成熟的彩色液晶必然导致电池工作时间大幅缩短，而且昂贵的价格也难以被普通消费者接受。山内溥非常赞同横井的看法，他指出：“携带主机的优势就是便携，无论在汽车里还是飞机上，甚至登山和海水浴的时候都能够无所不在的娱乐。”在山内溥的力排众议下，GAMEBOY终于顺利问世。宫本茂显然对参入GB并不热心，最初时期完全依靠第一开发部孤军奋战，为了确保成功，横井军平向山内溥提出使用马里奥制作首发游戏。《超级马里奥大陆》（《SUPER MARIO LAND》）是开发一部专门为GB度身订造的全新系列，在操作上根据硬件的性能和按键配置进行了合理简化，使得玩家能够在行进中实现快适的娱乐。本作同时也继承了过去马里奥系列许多脍炙人口的经典构想，铅管秘道和能量蘑菇等依旧大放光彩。该游戏共分为表里两层世界，完成表世界后可以进入版面基本相同的里世界，但游戏的难度却成倍提升。《超级马里奥大陆》的世界观营造刻意追求与以往系列作品的差别化，名为撒拉撒的美丽大陆上共有四个和平相处的王国，宇宙怪人的出现使得大陆被笼罩上了恐怖的黑云，为了拯救被劫走的戴西公主并解除宇宙催眠的魔咒，马里奥兄弟开始了新的冒险旅程。在本作中马里奥上天入海不再借助变身叶子和青蛙服等土把式，而是驾驶着现代化的潜艇和飞机与敌人周旋。虽然转换了硬件平台，马里奥的号召力依然遍及四方，《超级马里奥大陆》在日本本土取得了415万份的惊人销量，在海外更是达到了1400万份以上的天文数字，为GAMEBOY以后牢固的江山打下了相当扎实的基础，这也是今天DS独霸天下局面能够形成的最根本原因。此后，借助《俄罗斯方块》大流行的热潮，第一开发部又开发了落下式游戏的代表作《马里奥医生》，这款作品充分体现了横井军平式的简约

之美，仅用三种颜色就构成了独特的游戏乐趣(FC版为红、黄、蓝三原色，GB版为白、灰、黑三级灰度）。

GAMEBOY大成功以后，横井军平又踏上了新的冒险之路。美国的Reflection Technology社于1991年发明了利用高辉度LED（Light Emitting Diodes）构成立体三维影像的最新技术，其技术原理是将双眼中同时生成的相同图像叠合成用点线组成的立体影像空间，但限于当时的技术力，这个研究成果还只能使用红色液晶显示单一色彩。日本庆应大学某研究机构希望能够将该技术投入实用化，横井军平对此非常感兴趣，决意将之应用于未来的携带游戏主机，他自信地认为该技术将为游戏产业带来前所未有的革命，立即向本社提交了具体的开发计划。任天堂元老们对标新立异的VIRTUAL BOY感到非常震惊，几乎所有人都表示了强烈反对，但由于社长山内溥对横井过去工作实绩充满了信赖，这个开发案最终获得通过。山内溥打算让VR BOY取代已然日暮西山的GB成为新的第二经济支柱。他在1995年春的股东大会上自信地许诺：“VR BOY将在发售第一财务年度里出荷500万台，为任天堂带来800亿日元的利润，股民也会获得额外红利！”任天堂的次世代家用主机ULTRA64（后改名NINTENDO64）的开发计划几乎与VIRTUAL BOY同时期启动，当时任天堂正面临着松下、世嘉等强敌的前后围攻，君临TV游戏十多年的顺风满帆让山内溥及其麾下产生了盲目的自信，认为有足够的财力和竞争对手进行技术竞赛，ULTRA64采用了美国硅图像公司（SGI）的最新技术，耗资达数亿美元，山内溥不止一次在各种场合自豪地对自己的属下以及其他人表示：“64位机将彻底改变游戏！”横井军平对于这一切却保持着众人皆醉我独醒的姿态，他在公开场合的一次不谨慎发言引发了众怒。横井在1995年初接受《日本工业新闻》的专访时坦率地表示：“任天堂过去一直贯彻的发展路线是短、小、轻、薄，山内社长在70年代就曾经反复向我们强调这一点，然而近来任天堂的发展方向却开始出现偏差，我本人对强调64位主机高性能的必要性感到疑问……”从如今的角度来看待这番言论，横井军平确实具有先见之明，他认为任天堂刻意与索尼等竞争对手追逐技术前卫性是非常不明智的举动，过分追求硬件高性能将导致开发成本直线上升，长此以往不利于游戏产业健全发展，惟有独辟蹊径才是自存的万全之计。横井军平的爆弹言论立即在任天堂社内引起了轩然大波，他无形中把荒川实、宫本茂和竹田玄洋等64主机计划的积极鼓吹者推到了自己的对立面，这些人过去在横井军平和社内一些保守势力抗争中至少还保持中立立场，如今却发生急剧变化，横井在社内几乎陷入了完全孤立的境地，竹田玄洋则与他更发展到相对形同陌路人。

## 动荡期

**事实上VIRTUAL BOY于1994年末和1995年初分别在日本和美国的大型游戏展会中进行了展示，观众的反馈意见并不理想，山内依然对该主机的市场前景充满乐观，或许在他的眼中，VB原本不过就是为ULTRA64争取时间的一枚棋子而已。**

VIRTUAL BOY并不是使用淘汰技术的平衡思考，相反是横井军平平生破天荒第一次采用崭新的尖端技术，技术人员在开发中发现了一个足以致命的技术问题，原先VB计划以头罩式眼镜方式实现户外娱乐的可能性，但是通过实际检验后发现头部晃动会引起液晶偏振现象，导致图像严重紊乱错位，横井军平不得不重新调整开发计划的时间表。山内溥在1995年5月突然独断决定将VB于7月15日投放市场，促使山内作出这个错误判断主要有两个客观原因，其一是PS和SS这两款32位主机的市场销售情况大大高于预想，在5月中同时突破了百万大关，这令得先前立下重誓的山内溥颇感颜面无光，他急于祭出杀招将之扼杀于摇篮中。另外一个原因是7月15日正逢日本学校放暑假之时，也是任天堂历年的商品销售旺季，山内认为选择夏季商战期间推出VB可保万全。虽然横井军平百般抗辩依然无法改变社长的决定，为了赶在预定目标推出，第一开发部最终不得不把VB原先的头罩眼镜式设计改为三角支架平置桌面的妥协设计，完全失去了携带的意义。事实上VIRTUAL BOY于1994年末和1995年初分别在日本和美国的大型游戏展会中进行了展示，观众的反馈意见并不理想，山内依然对该主机的市场前景充满乐观，或许在他的眼中，VB原本不过就是为ULTRA64争取时间的一枚棋子而已。

7月15日，VIRTUAL BOY终于在全日本公开发售，首批出货达到了70万台，然而幸运之神不再眷顾横井军平，该主机销售两周后仅消化了14万台，小卖店为了中间期决算不得不开始以最低三折的价格恐慌性抛售VB主机和对应游戏，许多参入厂商也纷纷宣布取消开发计划。一份来自竞争对手的污蔑性报道也对VB的销售完全停滞起到了重要作用，一个与索尼关系密切的所谓眼科权威专家在各大报刊连篇累牍地发表研究文章，指出VIRTUAL BOY所使用的虚拟成像技术会严重损害青少年视力，这个报道迅速在日本国内产生重大影响，还有什么家长愿意为自己的子女选购严重损害视力的玩具呢？

事实上VB的失败完全可以预见。任天堂的主要用户群多为中小学生，聚集在一起交流游戏心得和协作共乐是当时的风习，VB的硬件特性导致其注定只能成为一款“孤独”的独乐型主机，玩家无法把自己眼球中的真实感受同步反馈给同伴，因此难以实现口耳相传的宣传效果（为数不多的VB玩家对于该主机和对应游戏的评价都相当高）。任天堂对于VB漫不经心的态度也是失败的关键因素，该社将主要精力花在对ULTRA64不遗余力地宣传炒作，只有横井军平利用自身在业界的人脉关系四处奔走求援。VB的软件准备工作也并不充分，宫本茂以全力于64游戏为理由拒绝让情报开发部参与游戏开发，社内只有第一开发部的区区数十人为之昼夜忙碌。而第三方软件商中真正认同VB理念的参与者并不多，由于硬件特性不适合制作日本人嗜好的RPG，SQUARE和ENIX等具有决定性作用的大手厂商都持观望态度，最终参入第三方厂商不到40社，主机预定发售日提前更造成不少重要软件计划大幅度延迟。7月末，任天堂社长山内溥不得不连续在初心会紧急对策会和中间期股东说明会上向合作伙伴

和股民代表们鞠躬谢罪，这对于这个10多年来君临天下的老人来说简直是平生仅有的羞辱，愧恨万分的他对肇事者横井军平失去了一贯的宽容和信赖。横井军平的失败无疑是他所有的敌人期待多时的，任天堂社内几乎异口同声对其大张挞伐，令其几无立锥之地。

## 口袋化未来

**携带用游戏机的表现力肯定不能和家用机相抗衡，但是其便携性和通信机能等优势也是独特的长处，如果能够制作出一款能让玩家相互交流协作的游戏必然会大成功。**

横井军平并没有因为重大的挫折迷失方向，他很快又着手对日薄西山的GAMEBOY进行改良以挽救其人气。虽然时隔多年，横井依然认为彩色液晶的应用时机尚未成熟，还是从便携化、省电化和轻量化这三个方面努力对GB进行彻底改造，最终命名为GAMEBOY POCKET的新型主机采用的高品质TFT黑白液晶，含电池重量只有150克，仅使用两节7号电池即可连续工作达8小时以上。GAMEBOY POCKET于1996年7月21日发售，借助着世人众所周知的“口袋妖怪神话”的威力，携带游戏主机逐步走出低迷徘徊的苦境，再次成为任天堂的主要收益来源。《口袋妖怪》的诞生也和横井军平有着紧密关系，这款游戏的企划原案为田尻智，最初构想始于1990年初，中途两次因故开发搁浅，横井军平在开发GAMEBOY POCKET时希望田尻智能够协同制作一款体现硬件特性的游戏，他曾提供了相当有价值的建议：“携带用游戏机的表现力肯定不能和家用机相抗衡，但是其便携性和通信机能等优势也是独特的长处，如果能够制作出一款能让玩家相互交流协作的游戏必然会大成功。”饱经磨难的《口袋妖怪·赤/绿》由此因运而生。

就在GAMEBOY POCKET投入量产的7月初，横井军平正式向山内溥提出了辞职意向，我们如今无法揣测宾主二人的当时的复杂心情，但是可以想象到当时山内老人内心的极度失落。

8月17日，横井军平作为任天堂未来人才育成计划“杰克与豆之木”的最终审核官向几十名入围选手发表了热情洋溢的激励演讲，不少人至今还对他当时充满长者风度的教诲记忆犹新。

## 离开

**横井军平退社的消息引起了轩然大波，《日本经济新闻》等多家报纸进行了专题报道，横井军平将退社理由归纳为：“年过五十岁，希望能够自由的做一点自己喜欢的事情！”**

8月25日，横井军平正式离开了曾经努力工作了30多年的任天堂，随同一起退社的还有共事多年的泷良博、坂下雅史等原第一开发部的多名骨干成员。消息公开后，任天堂股票于次日因狂跌10%而不得不宣布停牌，JP摩根的市场分析家在评论这次股市大动荡时指出：“主要技术担当者的突然离职，令投资者对任天堂未来的创造活力产生了严重质疑……

9月11日，横井军平在京都市内成立了株式会社KOTO，KOTO系日语京都一词的谐音，该会社主要从事医疗器械和液晶电子玩具的开发。

横井军平退社的消息引起了轩然大波，《日本经济新闻》等多家报纸进行了专题报道，针对部分媒体关于退社原因系迫于社内压力而承担VIRTUAL BOY大失败的责任的言论，横井军平在当年10月接受了《文艺春秋》的专访进行辟谣。横井军平将退社理由归纳为：“年过五十岁，希望能够自由的做一点自己喜欢的事情！”横井感慨任天堂已经由过去的小作坊成长为大型上市公司，为了维护投资者的利益，已经不允许当年那样自由自在地进行创作。对于记者对于山内溥社长独裁体制的疑问，横井军平也为故主进行了有力的辩解，他认为山内溥天才般的商业嗅觉正是任天堂获得成功的根源所在，而GAME&WATCH、GAMEBOY等这些都是其独断独行的辉煌成果。

1997年10月4日午后，日本石川县小松市的国道上发生了汽车追尾事故并造成严重的交通堵塞。横井军平走下搭乘的日产车想检查一下车体被碰擦后的损伤情况，就在这个时候斜刺里蹿出的一辆马自达越野车将他撞得飞出了数丈以外，他躺在血泊中，白色的风衣逐渐丧失了本来的颜色……次日凌晨一颗充满了创造欲望的心脏永远停止了跳动，警察在整理横井军平的遗物时发现了一叠被血污浸透的讲稿，讲稿名为“中小企业发展的出路　在不断创造中谋求生存”，他原订于10月5日在京都立命馆大学举行的专场演讲由于意外永远也无法实现。当天日本各大媒体竞相报道了这起似乎很平常的交通事故，而在TV游戏领域内更是造成了极大波澜，由于事故肇事者的户籍为京都人士，有人怀疑系横井军平原先就职的任天堂株式会社蓄意指使他人制造的故意谋杀案，其家属也向警视厅也申请了案情调查，后来经过调查裁定仅为意外交通事故。虽然如此，横井军平在其身后与昔日辛勤供职数十年的任天堂落得如此形同寇仇的结局，不禁令一些知情者为之扼腕感叹。

交通意外让外界产生臆测的原因源于当时横井军平和著名玩具厂商BANDAI秘密进行中的一个合作计划。BANDAI对于任天堂独占的携带游戏主机市场的巨大利益垂涎三尺，有意加入竞争分一杯羹，某常务执行董事级高层数度前往京都力邀横井军平出马帮助设计一款新型携带主机，BANDAI看中横井的另一个目的就是他在游戏业界深厚的人脉关系。横井军平虽然已经退出了任天堂，对于游戏产业的热情丝毫没有减退，不甘于寂寞的他最终答应协助全力BANDAI。新型携带游戏主机的设计开发完全由横井军平的KOTO社团队完成，该主机采用了16位的高频率CPU，虽采用黑白液晶显示，但解析度达到了224×144dot，所以也可表现出十分美丽细腻的画面。其最大的特征是能够纵横两个方向进行游戏。这款主机充分体现了横井个人的设计思想，使用一节5号电池可以连续使用长达30小时，即使加上电池也只重110克，其对外通讯机能和周边已经相当完备，通过各种通讯周边可和别的机种（索尼PLAYSTATION）进行连动，甚至通过手机拨号上网。横井军平亲自赋予了自己的最新作品WonderSwan（神奇天鹅）的名字，希望该主机能够像GAMEBOY一样取得成功。凭借着横井军平的赫赫威名，包括SCEI、SQUARE和世嘉等数十家日本厂商都决定参入软件开发阵营，SQUARE后来更成为了最有力的支持者。在硬件开发的闲暇之余，横井军平还自行设计了一款对应WS主机的益智休闲游戏，游戏的设计思想非常简洁洗练，屏幕两边不断自下向上升起线段符号，玩家需要将同一行的线段连结消除，一旦线段上升至屏幕顶端即GAME OVER。这款游戏赋予玩家的中毒性娱乐快感丝毫不亚于当年的《俄罗斯方块》，或许横井设计的目的也是希望能够造成同样的轰动效果。横井军平身故后，由于当时手机爆发流行造成了全世界范围微型液晶面板的价格上扬，BANDAI的掌机发售计划几度搁浅押后，WonderSwan直到1999年3月4日才发售，虽然有SQUARE等社积极支持，WS主机依然无法撼动安如磐石的任天堂口袋帝国，GBC发售以后，BANDAI又惊慌失措的发售了WonderSwan Color，由于WSC采用了劣质的STN彩色液晶，该主机被业界讥评为狗尾续貂的退化作品。令人感叹的是，横井军平亲炙的游戏被赋予了纪念性的名字《GUNPEY》（《军平》）随WS主机首发上市，这款游戏果然引发了流行热潮，许多消费者仅仅为了该游戏而购买了主机，惜哉BANDAI的市场运作能力不及任天堂之万一，最终《GUNPEY》的成就也不过停留在WS主机最具代表性原创作品的位置。一些任天堂的商业敌人出于毁谤中伤的用心，造谣横井军平死亡原因系山内溥惧怕其天才的实力和对背叛的仇恨蓄意制造的谋杀事件，然而以当时时势可以清楚判断，BANDAI这种等级的角色充其量不过是趟混水的鲶鱼，根本不可能对任天堂的根基产生动摇，山内溥何须大动干戈冒险害一个曾经共事多年的旧臣？更况且石川县的交通事故原本是突发的意外事件，蓄意谋杀之说实如小说家言般极至荒诞无稽！

谣言就像最猛烈的毒药，猜疑已经在任天堂和横井军平遗孤之间造成了难以弥合的裂痕，2002年夏美国GAMESPY举行的“游戏史上30位最具影响力的人”颁奖典礼上，代表宫本茂领奖的任天堂员工和代表横井军平领奖的横井亲属之间形同陌路，自始至终没有进行交流。

时间无疑是检验真理的试金石……

2003年，任天堂正式进入了岩田聪的时代，这位临危受命的务实派领导者对过去数年来任天堂在商业竞争中接连遭遇重大挫折的根源进行了深刻反思，他清醒意识到过去横井军平一直鼓吹的经营思想才是正确的发展道路，“使用被淘汰技术的平衡思考”成了任天堂会社的新座右铭，NDS、Wii都是基于这个设计思想诞生的产物，岩田聪和宫本茂等多次在公开场合表达了对横井军平先生的怀念和景仰之情。该年2月末的GDC2003游戏开发者年会颁奖典礼上，当大会主办方宣布将这一年的对游戏产业特别功勋终身奖颁发给横井军平时，与会的任天堂员工立即拥上台前和横井家属亲切握手，几个Retro Studios团队成员（任天堂第二方、现负责《Metroid Prime》系列开发）流着泪和横井长子拥抱致意以对这位《银河战士》系列的缔造者表示由衷敬意。任天堂的员工们终于充分意识到，那一时刻的荣耀并不仅仅属于横井军平一个人，同样属于任天堂，属于那个曾经充满激情的大时代！

*我不明白*
*当我活着的时候 饱受无端的羞辱和谩骂*
*当我死去的时候 人们却在我的手里塞上黄金权杖*
*并在棺材中填满芳香的白百合*
*其实我真正期望的*
*不过是在生命终结之前 获得一个善意的微笑*
*哪怕是一朵来自路边的野花*
*——安东尼 1 卡彭特《来自地狱的英雄》*

后记：

突然决定写这篇传记的初衷仅仅是因为看到许多游戏网站把《GUNPEY》介绍为水口哲也的作品，英雄不应该被埋没，谨记之！

□文/太阳黑子工作室 Darkbaby



## 动漫游戏周边缤纷呈现

# 次世代商城



继猫耳、兔耳、尾巴之后，猫爪终于登场！虽然有点夸张，但是当作手套带也未尝不可哦。冬天到了，我们也相应送上了抵御寒冷的武器，红蓝两种风格供大家选择。樱兰小熊作为节日犒赏自己或者送人的礼物一准好评。地狱少女的铃铛不只女孩男孩也可作为另类装饰挂在书包上！

### 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

**每张汇单邮费一律10元！**

### FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。

¥49 编号:7535 新款上市

### EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。

¥49 编号:7524 新款上市

### 黑色猫仔变身爪爪（一只）

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！

¥49 编号:7557 新款上市

### 黄色猫仔变身爪爪（一只）

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒"无理者"！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。

¥49 编号:7546 新款上市

### 樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱，大让人有"一掷一捏"的冲动。

¥19 编号:7502 新款上市

### 地狱少女 铃铛手链

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

¥15 编号:7513 新款上市

### 最终幻想 神罗戒指项链

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥19 编号:7456

### 最终幻想眩酷腰链

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。

¥25 编号:7445

### EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA" LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

¥25 编号:7366

### 樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。

¥29 编号:7401

### EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。

¥25 编号:7377

### NANA情侣对锁项链

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。

¥36 编号:7355



¥25 编号:7232

## 蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

●哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。



¥19 编号:7243

## Fate/stay night钥匙环五件套

●精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽



¥29 编号:7489

## 七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。



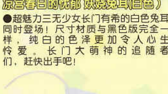
¥25 编号:7423

## 凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

## 凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25 编号:7434



¥19 编号:7490

## 多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！



## Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边。骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！

¥25 编号:7344

## 名侦探柯南秘探钱包

●黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据！



¥25 编号:7298

## 樱兰高校兔子玩偶

●出自热门作品《樱兰高校男公关部》，甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。

## 地狱少女稻草人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！

¥15 编号:7322



¥19 编号:7164

¥19 编号:2989

## 羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2990

## 羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



¥29 编号:7412

## 凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！

¥32 编号:7287

## 柯南神秘投影钟

●最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环。开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

## 柯南秘密侦探笔

●保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥25 编号:7333

## 死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥19 编号:7467

## 樱兰高校手偶(米黄)

●斗蓬下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色造型完全再现原作，动画中出现时、给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！



¥19 编号:7478

## 樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！



¥36 编号:7131

## 名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表『黄金的时刻』，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥39 编号:2406

## EVA超酷多用包

●正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

# 新作游戏发售表

1月是日本游戏发售的热潮时期。这个月比较重要的游戏发售基本上集中在1与25日左右，在这之前11、18日还有几款游戏发售，其中《光明力量EXA》是比较突出的游戏，各位光明FANS不要错过了。另外《王国之心2最终混合版》也确定了发售日期，喜欢这部作品的玩家们还是继续期待吧。 □责编/猴子

| PS2 | | | |
|---|---|---|---|
| 2007年1月11日 | | | |
| 幽游白书之战 死斗！暗黑武术会 | THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会 | FTG | BANPRESTO |
| 2007年1月18日 | | | |
| 生化英雄 | バイオニクル ヒーローズ | STG | EA |
| ★光明力量EXA | Shining Force EXA | RPG | SEGA |
| 2007年1月25日 | | | |
| WWE2007 Smackdown VS Raw | WWE2007 Smackdown VS Raw | ACT | THQ Japan |
| 火影忍者3 PlayStation2 the Best | NARUTO3 PlayStation2 the Best | ACT | NBGI |
| 艾尔温蒂亚物语 | エルヴァンディアストーリー | RPG | SPIKE |
| 2007年1月预定 | | | |
| ★喧哗番长2 | 喧哗番长2 フルスロットル | ACT | SPIKE |
| TAITO游戏精选集2 上卷 | タイトーメモリーズ2 上巻 | ETC | TAITO |
| FLATOUT2 GTR | FLATOUT2 GTR | RAC | KONAMI |
| 2007年2月2日 | | | |
| J联盟职业球会创造5 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5 | SLG | SEGA |
| 2月22日 | | | |
| 饿狼传说 战斗档案2 | 饿狼传说バトルアーカイブス2 | FTG | SNKPLAYMORE |
| 我的女神 | ああっ女神さまっ | AVG | M-I |
| 2007年2月预定 | | | |
| 机甲装兵Armordine | 机甲装兵アーモダイン | STG | SCEI |
| MM侦探～办公室恋爱事件～ | 令娘探侦～オフィスラブ事件幕～ | AVG | D3PUBLISHER |
| 3月1日 | | | |
| 恶代官3 | 恶代官3 | ACT | Global A Entertainment |
| 3月29日 | | | |
| ★王国之心2最终混合版+ | キングダムハーツII ファイナルミックス+ | RPG | Square-Enix |
| 2007年3月预定 | | | |
| TAITO游戏精选集2 下卷 | タイトーメモリーズ2 下巻 | ETC | TAITO |
| ★北斗神拳 | 北斗の拳 | FTG | SEGA |
| 2007年春 | | | |
| SEGA2500系列 电脑战机Virtua On | セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン | STG | SEGA |
| 2007年春预定 | | | |
| 恶代官3 | 恶代官3 Global A Entertainment | ACT | SCS |
| 光明之风 | シャイニング・ウィンド | RPG | SEGA |
| DDR Supernova | Dance Dance Revolution SuperNova | ETC | KONAMI |
| 维他命X | ビタミンX | AVG | D3PUBLISHER |
| Love Drops | らぶ☆どろ～LoveDrops～ | ACT | Temple |
| 2007年内预定 | | | |
| 银河天使2 无限回廊之键 | ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の键 | AVG | Broccori |
| 橙色小兔 我爱你 | オレンジハニー 仆はキミに恋してる | ACT | MMV |
| 侍魂 六番胜负 | サムライスピリッツ 六番胜负 | FTG | SNKPLAYMORE |
| 召唤少女 | 召唤少女～Elemental Girl calling～ | RPG | 角川书店 |
| 少年阴阳师 展翅回天 | 少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ | AVG | 角川书店 |
| 噗哟噗哟 | ぷよぷよ! | PUZ | SEGA |
| 我自己 你自己 | Myself;Yourself | AVG | Yeti |
| 世界英雄 华丽乱斗 | ワールドヒーローズ ゴージャス | FTG | SNKPLAYMORE |
| 发售日未定 | | | |
| 24：The Game | 24: The Game | ACT | SCEI |
| 装甲核心Σ | ARMORED CORE Σ PROJECT | STG | FROM SOFTWARE |
| 青白色 | アオイシロ | AVG | SUCCESS |
| 鬼屋魔影NEW 恶梦 | アローン・イン・ザ・ダーク-ザ・ニュー・ナイトメア- | AVG | CAPCOM |
| AMBROSIA ODYSSEY | アンブロシア オデッセイ | RPG | Square-Enix |
| KATAN | カタン | ACT | CAPCOM |
| Kamurai Online | カムライ オンライン | RPG | NBGI |
| 降魔 | KOUMA/降魔 | ACT | SEGA |
| 华丽舞会 | ゴージャスダンスパーティー | ACT | SCEI |
| 樱大战物语 帝都篇 | サクラ大战物语 帝都篇 | AVG | SEGA |
| 樱姬锦绘卷 | 樱姬锦绘卷 | RPG | SEGA |
| KOF98 终极对战 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ | FTG | SNKPLAYMORE |
| ★KOF NEST篇 | ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编 | FTG | SNKPLAYMORE |
| Seaman2 北京原人育成 | シーマン2 ～北京原人育成キット～ | SLG | SEGA |
| 48 | 四八 –SHIJU HACHI– | ETC | BANPRESTO |
| 紧急状态 | State of Emergency | STG | SPIKE |
| SEGA2500 银河力量2 | セガエイジス2500 ギャラクシーフォースII | STG | SEGA |
| SEGA2500 梦幻之星4 千年纪的终结 | セガエイジス2500 ファンタシースター ～千年纪の终りに～ | RPG | SEGA |
| SEGA2500梦幻地带2DX | セガエイジス2500 ファンタジーゾーンII DX | ACT | SEGA |
| SEGA2500赤手空拳 怒之铁拳 | セガエイジス2500 ベア・ナックル 怒りの鉄拳 | ACT | SEGA |
| SEGA2500怪兽世界完全版 | セガエイジス2500 モンスターワールド コンプリートコレクション | SLG | SEGA |
| ZOIDS 帝国vs共和国～机械生命体基因～ | ZOIDS 帝国vs共和国～メカ生命体の遗传子～ | RPG | TAKARA TOMY |
| 毁灭全人类（日版） | DESTROY ALL HUMANS | ACT | SEGA |
| 彩虹六号 危急时刻 | Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour | FPS | UBISOFT |
| 火车模拟驾驶 御堂筋线 | Train Simulator 御堂筋线 | SLG | SCEI |
| 晨昏综合症 | トワイライトシンドローム | AVG | SPIKE |
| 梦幻之星宇宙 伊鲁米那斯的野望 | ファンタシースターユニバース イルミナスの野望 | RPG | SEGA |
| Breaker | ブレイカー | ACT | TECMO |
| 魔法南瓜 安与古里格的大冒险 | 魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒 | AVG | MTO |
| 斑雾 | 斑雾（ムラギリ） | AVG | Inter Channel |
| 追月者 | ルーンチェイサー | ACT | NBGI |
| 海贼王 真实战斗 | ワンピース リアルファイト | ACT | NBGI |

| Wii | | | |
|---|---|---|---|
| 1月25日 | | | |
| 麻雀大会Wii | 麻雀大会Wii | TAB | KOEI |
| 2月8日 | | | |
| 厨师妈妈 大家都来参加烹饪大会 | クッキングママ みんなといっしょにお料理大会 | SLG | TAITO |
| 3月1日 | | | |
| 电车向前进！新干线06山阳先干线篇 | 电车でGO! 新干线'06 山阳新干线编 | SLG | TAITO |
| 3月 | | | |
| 填字游戏 | Crossword | PUZ | HUDSON |
| 2007年春 | | | |
| JAWA | JAWA | ACT | SPIKE |
| 索尼克与秘密之轮 | ソニックと秘密のリング | ACT | SEGA |
| 灾难：危机之日 | Disater: Day of Crisis | AVG | 任天堂 |
| ★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔 | ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔 | RPG | Square-Enix |
| 海贼王 无限大冒险 | ワンピースアンリミテッドアドベンチャー | ACT | NBGI |
| 2007年内预定 | | | |
| Wii Music | Wii Music | ETC | 任天堂 |
| SSX | SSX | SPG | EA |
| The Dog Island | The Dog Island | ACT | Yukes |
| ★超级纸片马里奥 | スーパーペーパーマリオ | RPG | 任天堂 |
| ★超级马里奥银河 | スーパーマリオギャラクシー | ACT | 任天堂 |
| ★战国无双 Wave | 战国无双 Wave | ACT | KOEI |
| Tiger Woods PGA高尔夫球 | タイガー・ウッズ PGA TOUR | SPG | EA |
| ★任天堂全明星大乱斗 | 大乱斗スマッシュブラザーズX | ACT | 任天堂 |
| 突击家庭大战争 W | 突击ファミコンウォーズW | SLG | HUDSON |
| 大金刚火箭赛车 | ドンキーコング たるジェットレース | RAC | 任天堂 |
| 第一神拳 革命 | はじめの一歩 レボリューション | ACT | AQ Interactive |
| 哈里・波特 | ハリー・ポッター | AVG | EA |
| 末路英雄 | No More Heroes | ACT | SPIKE |
| 永恒的蔚蓝色 | フォーエバーブルー | RPG | 任天堂 |
| Project Hammer | Project H.A.M.M.E.R. | ACT | 任天堂 |
| 马里奥足球Charged | マリオストライカーズ チャージド | SPG | 任天堂 |
| ★马里奥聚会8 | マリオパーティ8 | ETC | 任天堂 |
| 超级银河战士3 | メトロイドプライム3: corruption | FPS | 任天堂 |
| 光速跑者21 | アイシールド21 | ACT | 任天堂 |
| 沿川垂钓 | 川のぬし钓り | SLG | MMV |
| 机动战士高达 | 机动战士ガンダム | SLG | NBGI |
| 激斗忍者对战!EX | 激斗忍者对战!EX | ACT | TAKARA TOMY |
| 使命召唤3 | コール オブ デューティー3 | FPS | Activision |
| SUNIX全明星 | サンエックスオールスター | SPG | MTO |
| ★战国BASARA | 战国BASARA | ACT | CAPCOM |
| 传说之剑 | ソード オブ レジエンデイア | RPG | NBGI |
| 索尼克 野火 | ソニック ワイルド ファイア | ACT | SEGA |
| 四眼天鸡 | チキンリトル | ACT | Buena Vesta |
| 数码怪兽 | デジモン | RPG | NBGI |
| ★动物之森 | どうぶつの森 | SLG | 任天堂 |
| Nights | ナイツ | ACT | SEGA |
| 火影忍者NARUTO | NARUTO-ナルト- | ACT | TAKARA TOMY |
| 牧场物语 中秋之月 | ハーベストムーン | SLG | MMV |
| VR战警 | バーチャコップ | STG | SEGA |
| Barnyard | バーンヤード | ACT | THQ Japan |
| ★生化危机 Umbrella编年史 | バイオハザード アンブレラクロニクルズ | AVG | CAPCOM |
| ★最终幻想水晶编年史 | FFCCクリスタルベアラー | RPG | Square Enix |
| 星之卡比 | 星のカービィ | ACT | 任天堂 |
| Banyard | Banyard | ACT | THQ Japan |
| 家庭教师Hitman Reborn | 家庭教师 ヒットマン Reborn | ACT | M-I |
| 海贼王 无限制大冒险 | One Piece Unlimited Adventure | ACT | NBGI |
| FFCC 水晶信使 | FFCC Crystal Bearer | RPG | Square Enix |

## PS3

| 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **1月25日** | | | |
| 魔导奇兵 | Enchant aRMS | RPG | FROM SOFTWARE |
| **2007年2月8日** | | | |
| ★VR战士5 | バーチャファイター5 | FTG | SEGA |
| **2月预定** | | | |
| 混沌迷雾 | Mist of Chaos | SLG | Idea Factory |
| 致命惯性 | Fatal Inertia | RAC | KOEI |
| **3月预定** | | | |
| 剑刃风暴 百年战争 | Bladestorm 百年战争 | ACT | KOEI |
| **2007年春季预定** | | | |
| 忍者外传 Sigma | NINJA GAIDEN SIGMA | ACT | TECMO |
| 审判之眼 | THE EYE OF JUDGMENT | ACT | SCE |
| ★生化危机5 | バイオハザード5 | AVG | CAPCOM |
| VR网球3 | パワースマッシュ3 | SPG | SEGA |
| 天剑 | Heavenly Sword | ACT | SCE |
| 怪物王国 未知领域 | MONSTER KINGDOM UNKNOWN REALMS | AVG | SCE |
| 龙穴 | LAIR | STG | SCE |
| 湾岸午夜赛车 | 湾岸ミッドナイト | RAC | 元气 |
| **2007年夏季预定** | | | |
| 战鹰 | WARHAWK | STG | SCE |
| 大众高尔夫5 | みんなのGOLF5 | SPG | SCE |
| **2007年内预定** | | | |
| AFRIKA | AFRIKA | ETC | SCE |
| ★胜利十一人新作 | ウイニングイレブン新作 | SPG | KONAMI |
| 机密武装 袭击 | コーデッドアームズ アサルト | STG | KONAMI |
| 侍道3 | 侍道3 | ACT | SPIKE |
| 仁王 | 仁王 | ACT | KOEI |
| 职业棒球精神 | プロ野球スピリッツ | SPG | KONAMI |
| ★合金装备4爱国者之铳 | メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット | ACT | KONAMI |
| 彩虹6号 拉斯维加斯 | Rainbow Six Vegas | FPS | Ubisoft |
| **2008年春季预定** | | | |
| 莱拉的冒险：黄金罗盘针 | ライラの冒険：黄金の羅針盤 | AVG | SEGA |
| **发售日未定** | | | |
| Active Dogs | Active Dogs | ACT | MTO |
| ★刺客信条 | アサシン | ACT | Ubisoft |
| Extreme | エクストリーム | STG | TAITO |
| KOF 极限冲击3 | キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3 | FTG | SNK Playmore宇宙 |
| 宇宙巡航机 | グラディウス | STG | KONAMI |
| GT赛车5 | グランツーリスモ5 | RAC | SCE |
| ★幻想水浒传6 | 幻想水浒伝VI | RPG | KONAMI |
| ★寂静岭5 | サイレントヒル5 | AVG | KONAMI |
| Sunrise 英雄谭系列 | サンライズ英雄譚シリーズ | SLG | Sunrise |
| ★白骑士物语 | 白騎士物語 | RPG | SCE |
| 新天魔界6 | 新天魔界 VI | SLG | Idea Factory |
| 真・女神转生 | 真・女神転生 | RPG | ATLUS |
| 实况力量棒球 | 実況パワフルプロ野球 | SPG | KONAMI |
| 超级机器人大战 | スーパーロボット大战 | SLG | BANPRESTO |
| 生还 | 生还 | AVG | Astroll |
| 世嘉拉力 革命 | セガラリーレボリューション | RAC | SEGA |
| ★灵魂能力4 | ソウルキャリバー4 | FTG | NBGI |

## XBOX360

| 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **2007年1月25日** | | | |
| 偶像大师 | アイドルマスター | SLG | NBGI |
| 吸血鬼雷因 | ヴァンパイア レイン | AVG | AQ Interactive |
| **2月22日** | | | |
| 反暴行动 | Riot Act | ACT | Microsoft |
| **2007年内预定** | | | |
| ★生化危机5 | バイオハザード5 | AVG | CAPCOM |
| Forza Motor Sports | フォルツァモータースポーツ2 | RAC | Microsoft |
| 真名法典2 | マグナカルタ2 | RPG | BANPRESTO |
| **未定** | | | |
| 360麻雀 | 360麻雀 | TAB | SUCCESS |
| ★雷神之锤4 | クウェーク4 | FPS | Activision |
| KOF极限冲击2 | KOFマキシマムインパクト2 | FTG | SNK Playmore |
| 三国封神 | 三国封神 | SLG | Idea Factory |
| 死或生Code: Cronos | DEAD OR ALIVE Code: Cronos | FTG | TECMO |
| 信赖铃声 肖邦之梦 | トラスティベル～ショパンの夢～ | RPG | NBGI |
| NEOGEO 格斗竞技场 | ネオジオ バトルコロシアム | FTG | SNK Playmore |
| 梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望 | ファンタシースターユニバース イルミナスの野望 | RPG | SEGA |
| ★神鬼寓言2 | Fable2 | RPG | Microsoft |
| Project Progressive | Project Progressive | ACT | TECMO |
| 光环3 | Halo3 | FPS | Microsoft |
| 质量效应 | Mass Effect | ACT | Microsoft |

## NDS

| 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **2007年1月11日** | | | |
| 绝对音感音乐练习 | てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS | ETC | SUCCESS |
| DS电击文库 伊利亚之空、UFO之夏 | DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏 | ETC | Mediaworks |
| DS电击文库 伊利亚之空、UFO之夏初回限定版 | DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏 初回限定版 | ETC | Mediaworks |
| **2007年1月18日** | | | |
| ★怪盗瓦里奥 The Seven | 怪盗ワリオ・ザ・セブン | ACT | 任天堂 |
| 世界树之迷宫 | 世界树の迷宫 | RPG | ATLUS |
| **1月25日** | | | |
| 拼图DS | ピクロスDS | PUZ | 任天堂 |
| **2007年1月27日** | | | |
| ★三国志大战DS | 三国志大战DS | SLG | SEGA |
| 茶犬的部屋DS2 | お茶犬の部屋DS2 | SLG | MTO |
| 生化英雄 | バイオニクル ヒーローズ | ACT | EA |
| **2007年2月1日** | | | |
| 怪兽之屋 | モンスター・ハウス | AVG | THQ JAPAN |
| 牧场物语 共筑小岛 | 牧场物语 君と育つ岛 | SLG | M-I |
| **2月8日** | | | |
| 森田将棋DS | 森田将棋DS | TAB | HUDSON |
| Luminus Ark | ルミナスアーク | RPG | M-I |
| **2007年2月15日** | | | |
| 雷顿教授与不可思议的小镇 | レイトン教授と不思议な町 | RPG | Level Five |
| 游戏漫画 横山光辉三国志 第二卷 | Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷 | ETC | ASNetworks |
| 模拟城市DS | シムシティDS | SLG | EA |
| 死亡笔记 | DEATH NOTE（デスノート） | AVG | KONAMI |
| **2007年3月** | | | |
| 三国志DS2 | 三国志DS2 | SLG | KOEI |
| 灼眼的夏娜DS | 灼眼のシャナDS | AVG | Media Works |
| 妖逆门 | 妖逆门 アヤカシ・ファイティング | AVG | TAKARA TOMY |
| 游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷 | Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷 | ETC | ASNetworks |
| Spectrobs | スペクトロブス | ACT | Bueno Vista |
| 机器猫 野比的新魔界大冒险 | ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS | AVG | SEGA |
| 龙樱DS | ドラゴン樱DS | AVG | EA |
| **2007年春季预定** | | | |
| Winner's Circle | ウイナーズサークル | SPG | 元气 |
| ★逆转裁判4 | 逆转裁判4 | ETC | CAPCOM |
| 孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2 | サバイバルキッズ–LOST in BLUE 2– | AVG | KONAMI |
| 心跳回忆 女生版 | ときめきメモリアル ガールズサイド | AVG | KONAMI |
| 龙珠Z 遥远的悟空传说 | ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说 | ACT | NBGI |
| 我的旋律 天使之书 | マイメロディ エンジェルブック | AVG | TDK Core |
| **2007年内预定** | | | |
| 游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷 | Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷 | ETC | ASNetworks |
| 游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷 | Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五卷 | ETC | ASNetworks |
| 游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷 | Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六卷 | ETC | ASNetworks |
| Wish Room 天使的记忆 | ウイッシュルーム | AVG | 任天堂 |
| 股票商人 瞬 | 株トレーダー瞬 | SLG | CAPCOM |

## PSP

| 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **2007年1月18日** | | | |
| Wizardry Empire 3 霸王的系谱 | ウィザードリィ エンパイアIII～霸王の系谱～ | SLG | Starfish |
| FIFA07 | FIFA07 | SPG | EA |
| KONAMI the Best太空战斗机Portable | コナミ・ザ・ベスト グラディウス ポータブル | STG | KONAMI |
| 视听脑感 填字天国 | 视て听いて脑で感じてクロスワード天国 | PUZ | SEGA |
| Routes Portable | ルーツ ポータブル | SPG | Aqua Plus |
| **1月25日** | | | |
| 兵蜂Portable | ツインビーポータブル | STG | KONAMI |
| Q版沙罗曼蛇Portable | パロディウスポータブル | STG | KONAMI |
| 沙罗曼蛇Portable | 沙罗曼蛇ポータブル | STG | KONAMI |
| **2007年1月预定** | | | |
| 模拟宠物 | ザ・シムズ2 ペット ワンニャンライフ | SLG | EA |
| 视听脑感 填字天国 | 视て听いて脑で感じてクロスワード天国 | ETC | SEGA |
| **2007年2月15日** | | | |
| ★宿命传说2 | テイルズ オブ デスティニー2 | RPG | NBGI |
| **2007年2月22日** | | | |
| ★怪物猎人Portable2 | モンスターハンターポータブル 2nd | RPG | CAPCOM |
| 伊苏 纳比修姆之匣 特别版 | イースーナピシュテムの匣 特版 | RPG | KONAMI |
| 湾岸午夜赛车Portable | 湾岸ミッドナイト ポータブル | RAC | 元气 |
| **2007年内预定** | | | |
| ★寂静岭 起源 | SILENT HILL ORIGINS | AVG | KOANMI |
| 噗哟噗哟! | ぷよぷよ! | PUZ | SEGA |
| 大众高尔夫球场 | みんなのGOLF场 | SPG | SCE |
| 拉切特与克拉克 极秘计划 | ラチェット&クランク 极秘プロジェクト | ACT | SCE |
| 魔界战争 | 魔界ウォーズ | RPG | 日本一 |
| 痕Portable | 痕ポータブル | AVG | Aqua Plus |

# PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

## 第一时间仔细阅读《电软》填写回函卡就会赢得好运




最速时间购买电软




填写当期回函卡



在截止期前寄出



就有可能领取幸运奖品

**本期抽奖截止时间 2月15日**

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

### ① 最终幻想VII少年归来PLAY ARTS 可动人形 克劳德




1名

### ② 战国BASARA 真田幸村 伊达政宗 手机挂饰



（随机获取任意一款）

6名

### ③ 多用小磁贴




（随机获取任意一款）

6名

### ④ 樱兰高中趣Q手机擦



10名

### ⑤ 圣斗士星矢多用卡片收纳袋



（随机获取任意一款）

7名

### ⑥ 凉宫春日的忧郁 SOS团徽章



15名

### ⑦ 死神代行许可证手机腕带



5名

### ⑧ 凉宫春日的忧郁 手机带




10名

### 196期中奖名单

①等奖：北京市/李凯鹏

②等奖：浙江省/苏杰、江西省/邵嘉蔚、湖北省/张劲、广东省/李春林、山东省/江家傲、山东省/邵荣、山东省/丁路、新疆/戚瑞涛、广东省/黄华钊、云南省/何俊林

③等奖：广东省/林燕东、广东省/许剑锋、河南省/高健、广西省/韦邦众、海南省/韩林、湖北省/王龙轩、吉林省/李蒙、内蒙古/杨旭、安徽省/李焕、四川省/李阳

④等奖：北京市/王澎、新疆/贺逸飞、四川省/杜虹瑾、天津市/刘煜、湖南省/高骏逸、湖北省/曾腾姣、广西省/钟昕、广东省/罗家伟、河北省/卢剑辉、天津市/孙岁发

⑤等奖：福建省/陈主男、上海市/何正阳、江西省/陈佳、贵州省/杨志翔、四川省/周凯文、上海市/史磊、四川省/唐磊、广西省/叶晔、贵州省/刘超、江苏省/史季风

⑥等奖：广东省/陈昱东、江苏省/颜章怡、广西省/李兴源、江苏省/许一飞、贵州省/文博、江苏省/戴征、辽宁省/韩席炜、山西省/史磊、广东省/林锦浩、河北省/陆焘、广东省/邵涵子、四川省/杨思宇、福建省/曾峻海、新疆/张智宣

⑦等奖：河北省/孙跃、上海市/刘俊翔、江苏省/于振兴、上海市/朱宁鑫、广西省/陈思屹

### 中国电玩榜中奖名单

网球王子/最终幻想帽形零钱包：天津市/赵国旭、辽宁省/王帅、广东省/温启仲、天津省/田雨、江苏省/秦舒扬

羽翼黑白莫可娜小挂饰：重庆市/李宏、广东省/林超龙、山东省/牛哲、浙江省/姜辉、安徽省/叶达明、辽宁省/李伟

死神番队服手机便携袋：上海市/张娴蓓、辽宁省/刘学硕、北京市/赵鑫、浙江省/陈碧江、广西省/李伟、上海市/陈梦影、江苏省/徐伟、山西省/刘超、安徽省/徐雷、浙江省/马龙浩


SO COOL
名人的黑&白时尚穿着品位
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2007 FEB
02
定价:20元
推广价:15元
WINTER TREND
'07强冬超势大分析
PART1_WINTER STYLE 冬日四大穿着示范
PART2 TREND WORDS 注目色系的Q&A讲座
PART3_PICK UP ITEMS 好感度直升的关键单品
1月下旬全国上市热卖中!!